

# ACÇÃO > PC: PRINCE OF PERSIA 2

# GAMES



SNES  
BATTLETOADS &  
DOUBLE DRAGON  
INTEIRÃO, FASE A FASE

MASTER  
GLOBAL  
GLADIATORS

SHOTS  
26 LANÇAMENTOS:  
PIT FIGHTER 2,  
MEGA MAN X,  
TURTLE FIGHTER...

MEGA  
TIME GAL  
GOLDEN AXE 3  
CAPTAIN PLANET  
BLASTER MASTER 2  
EUROPEAN CLUB SOCCER

SNES

## STREET FIGHTER II TURBO

# OS NOVOS GOLPES EM SETE PÁGINAS E 86 FOTOS

ISSN 0104-1630



9 770104 163000

40>





O TÊNIS DE BASQUETE ATTACK É O MESMO QUE OS JOGADORES



# Mova suas tropas! Attack!



+

DHARMA

QUIPE DHARMA - YARA DE FRANCA USAM NOS JOGOS DA LIGA NACIONAL!



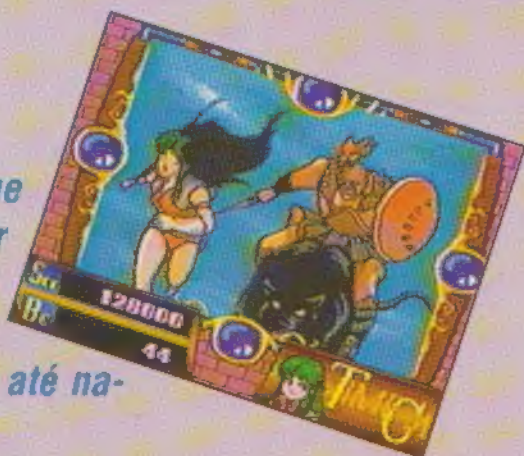
## STREET FIGHTER 2 TURBO HYPER FIGHTING SNES

Enfim o cartucho que você esperava. Dá pra jogar com os chefes em quatro velocidades diferentes e com uma renca de golpes novos



## SEGA CD TIME GAL

Um CD de ação que não deixa o jogador respirar. Gal enfrenta dinossauros, gladiadores e até naves estelares



NINTENDO

## BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON



É isso mesmo: os sapos e os irmãos Lee unidos numa superaventura espacial

SHOTS

## MAIS 26 NOVIDADES

Confira os principais lançamentos das softwarehouses Acclaim, Electronic Arts, Capcom, Konami e Tengen

### SUPER NES

Street Fighter II - Turbo Hyper Fighting	10
Royal Rumble	17
GP-1	18
Super James Pond	19
Dicas	19

### MEGA DRIVE

Time Gal - CD	22
European Club Soccer	23
Golden Axe 3	24
Captain Planet	26
Blaster Master 2	27
Dicas	27

### NINTENDO

Battletoads/Double Dragon	28
---------------------------	----

### MASTER SYSTEM

Global Gladiators	32
-------------------	----

### PC

Prince of Persia 2	34
--------------------	----

### ARCADES

Rocky and Bullwinkle and Friends	36
----------------------------------	----

PILOTOS

Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez



NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista.



SOS	O fim do desespero	6
CARTAS	Um espaço pra você	6
SHOTS	As novidades que vêm por aí	8
AÇÃO GAMES CLUBE	Fazendo negócios	37
PRÓXIMA EDIÇÃO	Você vai ler em breve	38



# "EU QUERO PRO"

NA HORA DA COMPRA  
NÃO SE ENGANE COM  
AS "IMITAÇÕES". SE TEN-  
TAREM TE "EMPURRAR"  
OUTRA MARCA, MOSTRE  
ESTE ANÚNCIO.

ANÚNCIO



SÓ O LEGÍTIMO  
VEM COM CHAVEIRO

**Chips do Brasil**

A VENDA NAS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS — VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

**DESAFIO:** Lazer Americanas • Mesbla • **SP:** Fotóptica • Foto Elite • Eletrônica Catv • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • JM Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Efigênia • Mappin • Pava Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinética • G.S.R. • Jotão • Foto Bella Center • Power Converter • Brasimac • K-H • Bruno Blois • Relojoaria Okabe • Lojas Nippon • Eletro Sol • Bazar Flipper • Ponta Frio • Relojoaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tilly's Video • Power Memory • Supermercados D'Ávila • **INTERIOR:** Skina Magazine • Carrefour • Brinquetm • Hi-Tec • Brasimac • Tavatel • Fernando's • Ali Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bonga • Curadinho • Foto • Lazer • Marjorie Video • Supermercado Enxuto • Dado Presentes • Pop Games • João Som • Prudente • Visóptica • **RJ:** Fotomania • Pompadour • Ponta Frio • Alviar • W. Shock • Teleno • Onça • Lazer • Lazer Foto • Oliva Sule • Carrefour • Fotóptica • Sôjogos • Depolá • Chame Distribuidora • Neo Boy • **MG:** Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica • Super • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foto Rotes • Fotosom • Tamoios Discos • Casa Assis • **PR:** Hermes Macedo • Game Center • Foto • Lazer • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueta • Celi Video • Brasimac • Love Sons • Poltrônica • J. Matsukura • Covtec • Ali Games • Yes • Opsom • Fantasia Games • Lazer Som • Carrefour • **SC:** Som Maior • Lojas York • World Games • K.G. • Casa Beneditto • Bellini • Foto Loss • Lojas Klein • Fialho • **RS:** Focas Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Viprom • Lazer • Multis • Rádio Vozes • Novellato • Eletro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • Griffe • Mil Sons • **CE:** Eletrônica Adiel • Top Data • Eletroeletrônica • Lazer • F. Walter • King Jôia • Eletrônica TV Som • S. Nobre • Vitel • Eletrônica TV Rádio • Lojas Paraíso • Vital Games • Galaxian Games • **PE:** Game System • Aky Video • Lojas Verão • Super Toy • Lazer • Shock • Master Brinquedos • Watt • **DF:** Tevebrás • Acqua Meninos • Brashock • DF Shock • Ponta Frio • **GO:** Brasimac • **RN:** Game Mania • **PA:** Fox Video • **MS:** Brasimac • A. Shock • Tociyassu • Lazer • Shock • Elite Foto • Nova Dimensão • **ES:** Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • Fokus Som e Imagem • Joalheria e Relojoaria Vieira • Novex • **BA:** Brudan Som • Comequiê • Dan Shock • Sakurai Ito • Lazer • W. Shock • Interom • **MA:** Zona Franca





## LAND OF ILLUSION (Master)

Estou ficando louco! Não consigo encontrar o chefe do ovo na fase do Deserto.

**ALBERTO PARENTI NETO**  
Ijuí, RS

Não é à toa que você está desesperado, Alberto. O esquema é bem complicadinho. Logo no começo da fase, você verá uma chave. OK, só que não há acesso direto para a saída. Vá pela direita até chegar a um local com marcador de tela e duas portas. Entre na porta de baixo. Chegando a um piso com duas escadas, três blocos e espinhos flutuantes, só restará uma saída para você continuar subindo. Faça o seguinte: da direita para a esquerda, coloque o primeiro bloco sobre o terceiro para isolar os espinhos no lado esquerdo. Seja esperto, pegue o bloco que sobrou e suba para o outro andar, pulando os blocos que você empilhou. UFA!!! Finalmente você encontrará sua amada Minie e ela dirá para você voltar ao deserto. Seja um bom namorado e atenda o seu pedido. Volte, entre na pirâmide e

mate a cobrinha que está no ovo. Dá um trampo danado, mas não tem erro. É só seguir estes passos com toda atenção, OK?

## FLASHBACK (Mega)

Gostaria de saber umas manhas para este jogo cabeça. Mais uma perguntinha: o que devo fazer para ficar sócio da AÇÃO GAMES

**ANSELMO R. COELHO**  
Belo Horizonte, MG

AÇÃO GAMES não tem sócios, Anselmo. A nossa seção Clube é o espaço para vocês, fiéis leitores, trocarem, venderem e comprarem games e consoles. Quanto ao game, anote as passwords para o nível Easy.

- 1) PIXEL
- 2) BESTY
- 3) PANCHO
- 4) STUDIO
- 5) TOHO
- 6) AKANE
- 7) INCBIN

## STREET FIGHTER 2 (Nintendo)

Help, please! Como faço para dar o Spinning Bird Kick, da Chun-Li?

**ANDRÉ A. PEREIRA**  
Recife, PE

Este golpe é conhecido como Cyclone Kick, aquele helicóp-

tero muito louco que Chun-Li usa para arrasar seus adversários. Anote aí: para baixo, para cima + B. Só um toque: como este game é pirata, os comandos podem variar de cartucho para cartucho. Boa sorte!

## BATMAN RETURNS (Super NES)

Pelo amor de Deus! Como faço para matar o último chefe deste game. Estou até pensando em suicídio...

**TIAGO M. B. ALMEIDA**  
Euclides da Cunha, BA

Que papo é este de suicídio, Tiago? Corta essa, rapaz! Além de não valer a pena (de jeito nenhum), o último chefe da Volta do Morcego é meio baba. Primeiro, você enfrenta um subchefe duplo que é fera com espadas. Use voadoras e acabe com ele. Logo em seguida, um enorme pato amarelo surgirá. Seu ponto vulnerável é a cabeça. Mande ver nos bat-rangues e nas voadas espertas. O último inimigo é o Pinguim. Parta para o tudo ou nada: use bombas e bat-rangues para se livrar dele e ver o belo final do game.

## PRINCE OF PERSIA (Super NES)

Estou com problemas na fase 18. Depois de matar o guarda, eu

corro para saltar e preciso me agarrar à porta que se fecha em poucos segundos. Já tentei inúmeras vezes, mas a tábua cede e não consigo me agarrar antes de cair. Sacou o drama? Qual a solução?

**HELOÍSA H. BELLOTI**  
São Paulo, SP

Você está fazendo quase tudo certo, Heloísa. Depois de saltar, agarre-se no pé da porta. Se você ficar pendurada na lajota acima dela, dança mesmo. O lance é se segurar no pé da porta, OK?

## GREENDOG (Mega)

Gostaria de saber os códigos de Game Genie para os seguintes jogos: Golden Axe 1 e 2, Splatterhouse 2, Capitão América, Pit Fighter e Greendog.

**LEONARDO L. MACHADO**  
Recife, PE

Os códigos para Golden Axe 1 e 2 estão no livrinho que vem junto com o Game Genie, Leonardo. Quanto a Splatterhouse 2, Capitão América e Pit Fighter, não sabemos de nenhuma maravilha com o Game Genie. Para você não ficar mal, eis um código supimpa para o game do surfista desajeitado. Vidas infinitas: ATNT-AA4E. Este código está no novo livro para o Game Genie, de Mega lançado nos States.

## CARTAS



**SOS/CARTAS** Av. Nações Unidas, 5777  
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

## FRUSTRADO

Tentei tirar foto do meu recorde do game Papalégua duas vezes, mas elas não saíram. Por isso não pude participar do Campeonato Nescau. Vocês vão ter outro concurso como este? Quando?

**FELIPE A. DE SOUZA**  
Rio de Janeiro, RJ

Ano que vem tem mais, Felipe. Pretendemos realizar muitos outros campeonatos ainda. Pode ir treinando tirar fotos da sua TV para não perder o próximo, tá?

## SF2 PARA MEGA

Não encontro este game em nenhum lugar. Gostaria que vocês publicassem os comandos para os golpes especiais dos

chefes e os movimentos novos dos outros personagens.

**DANIEL MENDES ALMEIDA**  
Niterói, RJ

Claro que você não encontra, Daniel: o game só sai em setembro. Você deve ter ficado confuso com as matérias publicadas por outras revistas, que mostravam o jogo como se ele já tivesse saído. Mas isso ainda não aconteceu, e só quando tivermos o game aqui na redação é que poderemos dar uma matéria 100% correta para os nossos leitores. Valerá a pena esperar.

## COMPATIBILIDADE

Experimentei usar um cartucho americano em meu Mega japonês e não funcionou. Em compensação, o jogo entrou nor-

malmente no Mega brasileiro. Por quê?

**JEFFERSON M. ANDRADE**  
Feira de Santana, BA

Já explicamos várias vezes que, nos últimos meses, os jogos produzidos pela Sega no Japão e nos Estados Unidos são diferentes. Os cartuchos têm um programinha interno que "reconhece" o console em que está sendo colocado. Assim, cartuchos japoneses só funcionam com consoles japoneses e cartuchos americanos só funcionam com consoles americanos ou brasileiros.

## NOMES

O que significa o M, de M. Bison e o E, de E. Honda, personagens do SF2?

**KENDJI JURA**  
Palhoça, RS

M é de Mike e E é abreviação de Edmond. Engraçado, um lutador de sumô chamado Edmond!

## GERAÇÃO

Os videogames de quarta geração ficaram ultrapassados com os CDs?

**PETER S. SHARP**  
São Conrado, RJ

De jeito nenhum, Peter. Afinal, os CD ROM são acessórios dos próprios consoles de quarta geração (16 bits). O maior mérito do CD ROM é possibilitar que os jogos tenham muito mais memória, mas isso não quer dizer que eles pertençam a uma nova geração.



# GAME SCORE

## ACESSÓRIOS

ADAPTADOR P/ NINTENDO 60/72	6,00
ADAPTADOR S.FAMICON/S.NESS	10,00
CONTROLE P/ S.NESS	19,00
CONTROLE P/S.NESS (TURBO)	18,00
CONTROLE/MEGA-STARFIGHTER III	26,00
CONTROLE/MEGA-SUPERCOM III	26,00
CONTROLE/NESS-PRO-PAD/TRANSP.	20,00
CONTROLE/NESS-SUPERCOM II	26,00
ESTUJO P/ CARTUCHO	0,45
FOTOS COLORIDAS	1,50

## APARELHOS

SUPER NESS (BABY)	160,00
SUPER NESS (COMPLETO)	200,00

## CONVENIÊNCIAS

ADESIVO (STREET FIGHTER II)	0,85
BONÊ (STREET FIGHTER II)	5,00
CAMISETA M/CURTA (T.TOON)	7,50
PÔSTER - 56X43 CM (S.FIG. II)	2,50
RELÓGIO (STREET FIGHTER II)	12,00
CAMISETA M/CURTA (BATMAN)	7,50
CAMISETA M/CURTA (D.MOVIES)	7,50
CAMISETA M/CURTA (FATAL FURY)	7,50
CAMISETA M/CURTA (S.RAGE II)	7,50

## NINTENDO

AIRTON SENNA'S	21,00
ALIEN III	21,00
BASQUETBALL 1991	17,00
BATMAN (O RETORNO)	20,00
BATTLETOADS	19,00
BEST OF THE BEST	20,00
CAPITÃO AMÉRICA	16,00
CHAMP RALLY	20,00
D. DRAGON IV	19,00
DICK TRACY	18,00
DOUBLE DRAGON III	18,00
DUCK TALES II	20,00
F 1 HERO II	18,00
FAMÍLIA ADAM'S	18,00
FELIX CAT	19,00
FINAL FIGHT	19,00
FLINTSTONES	19,00
G.I. JOE	18,00
GHOSTBUSTERS II	19,00
GOAL III	20,00
HOME ALONE (ESQ. DE MIM)	19,00
IKARI III	18,00
INDIANA JONES	18,00
INDY HEAT	21,00
JOE E MAC	19,00
JOVEM INDIANA JONES	19,00
LEMMINGS	19,00
MC KIDS	20,00
MEGA MAN VI	21,00
MICKEY MOUSE III	21,00
NINJA GAIDEN III	17,00
POWER BLADE II	18,00
PRINCE OF PERSA	19,00
PRO AM II	22,00
ROBOCOP IV	18,00
SIMPSONS IV	23,00
SPIDERMAN	17,00

STAR TREK	23,00
STREET FIGHTER III	20,00
STREET FIGHTER V	25,00
SUPER CONTRA	18,00
TALESPIR	18,00
TARTARUGA NINJA III	19,00
TERMINATOR II	19,00
TETRIS III	19,00
TICO TECO	18,00
TINNY TOON II	19,00
TOM E JERRY	18,00
TOUCH DOWN FEVER	20,00
X-MAN	18,00

## SUPER NESS

ACROBAT MISSION (ALT)	20,00
ALIEN III (ALT)	31,00
ALIEN X PREDADOR (ALT)	24,00
AMASING TENNIS (ALT)	20,00
ASTERIX (ALT)	32,00
AXELAY (ALT)	26,00
BATTLETECH (ALT)	33,00
BATTLETOADS (ALT)	30,00
BATMAN II (RETORNO)	25,00
BATTLE BLAZER (ALT)	31,00
BATTLE TANK (ALT)	22,00
BEST OF THE BEST (ALT)	31,00
BOB (ALT)	30,00
BUGSY (ALT)	46,00
BULLS VS BLAZER (ALT)	25,00
CALIFORNIA GAMES (ALT)	31,00
CHESTER CHETTER (ALT)	21,00
CHUCK ROOCK (ALT)	31,00
CONTRA III (ALT)	25,00
COOL WORD (ALT)	31,00
D. DRAGON (ALT)	21,00
DEAD DANCE (ALT)	33,00
DESERT STRIKE (ALT)	20,00
DINOCITY (ORIG.)	41,00
DINOCITY (ALT)	27,00
DRÁCULA (ALT)	32,00
DRAGON BALLZ (ALT)	33,00
DRAKKEN	60,00
EARTH D FORCE	42,00
EXTRA IMINGS	42,00
F 1 HERO (ALT)	32,00
F 1 SUP. DRIVING SUZUKI (ALT)	21,00
F-ZERO (ALT)	23,00
FAMÍLIA ADAM'S II (ALT)	32,00
FAMILY DOG	30,00
FANTASTIC WORLD (ALT)	23,00
FATAL FURY (ALT)	23,00
FINAL FANTASY II (ALT)	55,00
FINAL FIGHT (ALT)	21,00
FINAL FIGHT II (ALT)	36,00
GAL II VAN	30,00
GEORGE FOREMANS (ALT)	31,00
GOAL SUCCEER (ALT)	25,00
GODS (ALT)	26,00
GOLDEN FIGHTER (ALT)	21,00
GOLDEN FIGHTER II (ALT)	25,00
GP 1 - MOTO (ALT)	32,00
GRADIUS III	42,00
GRAND PRIX	31,00
HIT THE ICE (ALT)	21,00
HOME ALONE II (ALT)	22,00
HOOK (ALT)	21,00

IAC HOCKEY II (ALT)	32,00
IKARI (ALT)	32,00
JACK NICKLAUS GOLF	41,00
JOE E MAC II (ALT)	21,00
JOE MADDEN FOOTBALL	33,00
KAWASAKI (ALT)	39,00
KING OF RALLY (ALT)	31,00
LAS VEGAS (ALT)	31,00
LEMING'S	45,00
LETHAL WEAPON (MÁQ.MORTIFERA)	22,00
MARIO IS MISSING	31,00
MICKEY MOUSE-MAGIC QUEST (ALT)	21,00
MISTICAL NINJA	27,00
MORTAL KOMBAT	50,00
MUSYA (ALT)	32,00
NBA ALL STAR (ALT)	32,00
NHLPA HOCKEY (ALT)	22,00
NIGUEL MANSEL (ALT)	32,00
NINJA BOY (ALT)	31,00
OUT LANDER (ALT)	31,00
PAPER BOY	55,00
POWER ATLETE (ALT)	18,00
PRINCE OF PERSA (ALT)	30,00
RAMA MEIA II (ALT)	33,00
RIVAL TURF II (ALT)	26,00
ROBOCOP III (ALT)	21,00
ROCKN ROLL RACING (ALT)	31,00
ROCKY BULLWINKLE FRIEND'S	30,00
ROOD RUNES (PAPA LEG.) (ALT)	21,00
ROYAL RUMBLE (ALT)	46,00
S. ADV. ISLAND (ALT)	25,00
S. DUNK STAR (ALT)	31,00
S. MARIO KART (ALT)	50,00
S. STRIKE FUTEBOOL (ALT)	25,00
S. PING HUNSER (ALT)	36,00
SKUL JAGGER (ALT)	21,00
SONIC BLASTMAN (ALT)	18,00
SPIDERMAN (ALT)	18,00
STAR FOX	59,00
STAR WARS (ALT)	18,00
STREET FIGHTER II	70,00
STREET FIGHTER II (ALT)	26,00
STREET FIGHTER III (ALT)	35,00
STREET FIGHTER III (CHAMPION)	48,00
STRIKE EAGLE	23,00
SUP. PLAY ACTION FOOTBALL	42,00
SUPER JAMES POND (ALT)	22,00
SUPER OF ROAD (ALT)	35,00
SUPER SOCCER CHAMPION (ALT)	22,00
SUPER TURRICAN (ALT)	37,00
TARTARUGA NINJA IV (ALT)	21,00
TAZMANIA (ALT)	25,00
TECMO NBA BASK (ALT)	32,00
TERMINATOR (ALT)	29,00
THE COMBATIBLES (ALT)	44,00
THE HUNT FOR RED OCTOBER	21,00
THE LOGS VIKING (ALT)	44,00
TINNY TOON (ALT)	21,00
TKO (ALT)	23,00
TOM E JERRY (ALT)	18,00
TOP GEAR (ALT)	23,00
TWING VOLLEY (ALT)	32,00
ULTRA SEVEN (ALT)	30,00
ULTRAMAN (ALT)	25,00
VALKEN (ALT)	30,00
VEGAS STAKES	30,00
VOLEY II (ALT)	28,00
WING COMANDER (ALT)	31,00
WOLF CHILD	31,00

SOLICITE NOSSA  
TABELA POR  
FAX/CORREIO.COM  
MAIS DE 500 TÍTULOS  
À SUA ESCOLHA

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

ACEITAMOS TODOS  
OS CARTÕES  
DE CRÉDITO  
INCLUSIVE POR  
TELEFONE

GAME SCORE  
Rua Baceúnas, 144 - Moóca - CEP 03127-060 - São Paulo - SP - Fone/Fax: (011) 272-2366

GAME SCORE - CEARA  
Fone: (085) 224-7143 - Fax: (085) 224-5257

GAME SCORE - RIO  
Fone: (021) 590-7529





# MAIS LANÇAMENTOS PARA O SEGUNDO SEMESTRE

*A cobertura da Consumer Electronics Show, em Chicago, continua rendendo boas notícias! Além dos 46 novos jogos que mostramos em nossa edição passada, tem mais, muito mais! Veja só o que as melhores softwarehouses americanas estão programando para este segundo semestre.*



Os planos desta softwarehouse vão agradar democraticamente os fãs da Sega e Nintendo. Vamos começar com os lançamentos para Mega Drive. A versão de **Addams Family** para o console chega no outono americano (algo entre setembro e dezembro). Na mesma época, sai também **Robocop 3**, baseado no filme que você viu em suas férias. **Spider-Man Vs. X-Men: The Arcade's Revenge** também está programado, mas sem data confirmada. Mais para o final do ano sai **Itchy & Scratchy** (Comichão e Coçadinha), jogo que trará todas as piadas e aprontações dos personagens do desenho animado preferido por Bart Simpson. E pra fechar 93, os fãs do Mega ganharão uma versão ação de **Terminator 2 - The Judgement Day**, com oito fases.

Para Super NES, o primeiro lançamento será **Incredible Crash Dummies**, game inspirado num brinquedo muito popular nos States, envolvendo corrida de automóveis com batidas espetaculares. Programado para lançamento a partir de setembro. O 16 bits da Nintendo também terá suas versões de **Terminator 2 - The Judgement Day** e **Itchy & Scratchy**.

## TENGEN

Tradicional parceira da Sega no desenvolvimento de games, a Tengen trará muitas novidades para o Mega nos próximos meses. Agora em agosto está saindo **Mig 29 Fighter Pilot**, simulador de voo do mais famoso caça soviético. Com alto grau de realismo, pegas incríveis, muitas missões e opções em armas.

Em setembro, mais dois lançamentos: **Race Drivin'**, simulador de corridas com imagens tridimensionais, e **Gauntlet 4**, um tipo de RPG com quatro personagens e labirintos enlouquecedores.

Em outubro, a novidade é **Pit Fighter 2**, possivelmente com novos golpes e quem sabe também novos personagens. Para novembro, a Tengen solta três



O que vem por aí, de cima para baixo: **Gauntlet 4**, **Pit Fighter 2**, **Awesome Possun** e o clássico **Prince of Persia**

jogos de uma vez. **Awesome Possun** será uma aventura ecológica, em que você terá a missão de salvar cidades ameaçadas, usinas nucleares com de-

feito ou rios poluídos. **Grindstormer** terá como tema uma batalha espacial de scroll vertical, chefes enormes e seleção de armas. Por último está programado

**Dragons Fury 2**, nova versão do pinball macabro-gótico de enorme sucesso.

Fechando sua programação em dezembro, a Tengen lança enfim a versão de **Prince of Persia** para Mega. A promessa é que o game trará cenários belíssimos, uma caprichada movimentação para o personagem e muitos itens para apanhar nas fases.



Uma das mais respeitadas produtoras de games do mundo, a Konami só revelou dois lançamentos para o final deste ano. **Teenage Mutant Ninja Turtles - Turtle Fighter** sairá para SNES, Mega e Nintendo 8 bits, mas sem data confirmada. Em vez do clássico esquema de fases, a nova versão terá o estilo SF2: combates corpo-a-corpo, cada um num cenário e com um único adversário por vez. Rocksteady, Beebop, Destruidor e Cia são estes inimigos, claro. O outro lançamento divulgado, mas ainda sem data, é **Castlevania Bloodlines**, para Mega. O game será diferente das versões anteriores, para Nintendo e SNES, mas a saga é a mesma: libertar o reino da Transilvânia do domínio de Drácula.





CAPCOM®

Com exceção da ansiosamente aguardada versão de SF2 para Mega, todos os outros lançamentos importantes da softwarehouse para este ano privilegiam o reino Nintendo. Os jogos para Super NES só começam a sair em outubro, com o lançamento de **MVP Football**. Apoiado pela NFL, liga oficial do futebol americano, o game terá imagens digitalizadas, jogos em diversas condições de tempo, modo treino para ensaiar as jogadas e outros recursos interessantes.

No final do ano, a Capcom deve lançar seu primeiro RPG: **Eye of the Beholder**,

inspirado no game de mesmo nome para PC. Para formar o time de quatro personagens que podem ser controlados ao mesmo tempo, o jogador poderá configurá-los escolhendo a raça, poderes, mágicas, habilidades e outras características.

Em dezembro, sai finalmente o primeiro game com Mega Man para o SNES: **Mega Man X**. A Capcom garante que o game será muito diferente das repetitivas versões de Nintendo lançadas até agora. Com 12 Mega de memória, a versão traz como principal novidade os dois companheiros do he-

rói: os robôs-tiras RX e RY. Mega Man estará mais poderoso do que nunca, com novas armas e poderes.

O Nintendo 8 bits também ganha dois lançamentos de peso este ano, ambos em outubro. **Chip and Dale 2**, com Tico e Teco, é um deles. Pegando carona no seriado para a TV, o jogo traz o vilão Fat Cat e outros personagens como Zipper, Gadget e Monterrey Jack. O outro - acreditem - é **Mega Man 6**. Recordista absoluto em número de versões para o mesmo videogame, o herói cibernético volta às turmas com dr. Willy que, desta vez, tem oito novos robôs.



ELECTRONIC ARTS®

A softwarehouse promete bons lançamentos para Mega nos próximos meses. Agora em agosto, ela já está lançando **Tecnoclash**. Aventura de sete fases, o game poderá ser jogado com o novo controle de 6 botões que a Sega está lançando em setembro. O personagem principal é o príncipe Ronnan, que conta com a ajuda dos amigos Faarg e Chazz para libertar seu reino. Tudo na base das mágicas, poderes e armas especiais.

Também em agosto está saindo **General Chaos**, para Mega, game em que o jogador comandará uma tropa de guerreiros, podendo jogar contra o computador, contra outro jogador ou em dupla contra o computador. Misturando ação, estratégia e luta, General Chaos promete

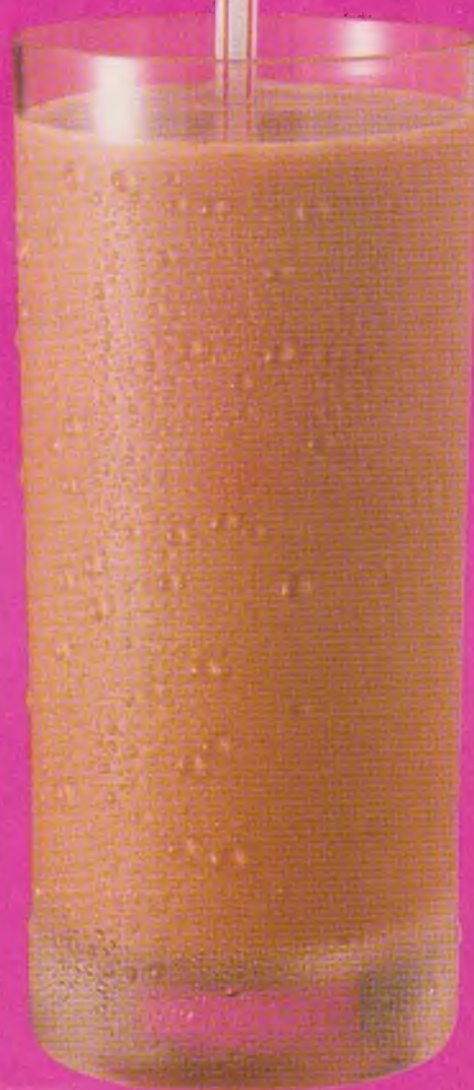
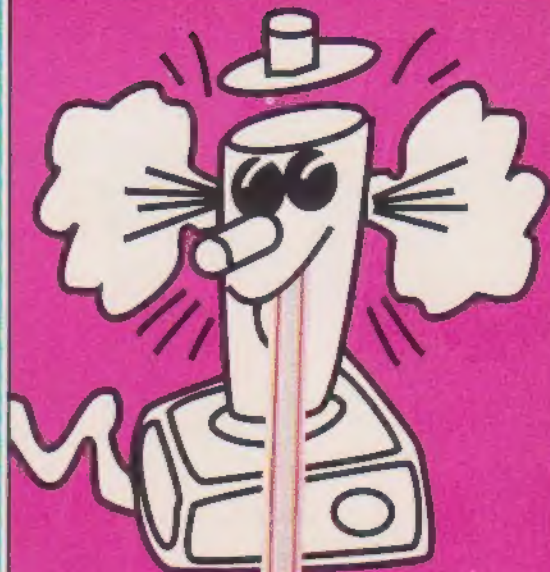
ser algo bem diferente do que estamos acostumados a ver.

Em setembro, sai **Super Baseball 2020** para Mega. Em vez de jogadores, são robôs que disputam campeonatos de baseball, com direito a explodir os adversários. **Haunting Starring Polterguy** sai na mesma época. Neste divertido jogo de ação e estratégia, você comandará um fantasma que procura pegar 250 objetos da mansão onde mora, evitando assim que sejam herdados por uma maldosa família.

Finalmente, está programado para o Natal o lançamento de **Runes of Virtue: Darkwatch Warriors**, para SNES. Segundo a Electronic Arts, o game é um RPG de fácil operação e que exige soluções criativas para desbravar 150 níveis.



As novidades da Electronic Arts, de cima para baixo: **Tecnoclash**, **General Chaos** (ainda em agosto) e **Superbaseball 2020**, com robôs em campo (em setembro)

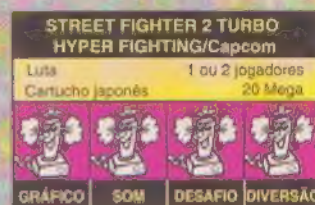


ENERGIA QUE DÁ GOSTO.





E TINHA GENTE QUE PENSAVA QUE STREET FIGHTER 2 JÁ DAVA O QUE TINHA QUE DAR, JÁ HAVIA SATURADO, QUE NINGUÉM AGÜENTAVA MAIS.... POIS SIM. BASTOU SAIR A VERSÃO TURBO DIA 10 DE JULHO NO JAPÃO, PARA O FENÔMENO SF2 VOLTAR COM FORÇA TOTAL. COM RESPEITÁVEIS 20 MEGA DE MEMÓRIA, O NOVO CARTUCHO REALIZA TODOS OS SONHOS DOS GAMEMANIÁCOS: JOGAR COM OS CHEFES, AUMENTAR A VELOCIDADE DOS MOVIMENTOS, DAR HELICÓPTEROS NO ALTO, USAR GOLPES MAIS PODEROSOS... UM DELÍRIO. SE VOCÊ É UM DOS PRIVILEGIADOS QUE JÁ COLOCOU AS MÃOS NESTA PRECIOSIDADE, CONFIE COMO FAZER OS NOVOS GOLPES DOS PERSONAGENS. SE AINDA NÃO TEVE ESTA SORTE, DEVORE CADA IMAGEM E CADA DETALHE



PRA FICAR MAIS BASTANDO TUDO E DANDO BULHAR QUANDO CHEGAR SUA GLORIOSA OPORTUNIDADE.

## Dois em um

Num só cartucho, a Capcom juntou as versões Champion Edition e Turbo Hyper Fighting. Para jogar com a primeira, escolha o modo Normal. Para detonar com a segunda, escolha Turbo. As duas formas de jogo são absolutamente fiéis às versões para o arcade. Jogabilidade, movimentos dos personagens, cenários, cores... tudo igual, sem tirar nem pôr. Em duas coisas o cartucho conseguiu ser até melhor que o arcade: no final de cada luta, depois que o narrador fala *You Win You Loose*, a galera do cenário reage com vaia e aplausos. E a velocidade dos personagens chega a ser ligeiramente superior à das máquinas de fichas. São detalhes pequenos, mas que demonstram todo o carinho com que a Capcom produziu este jogo fantástico.

## Mais equilíbrio

Na versão World Warrior, havia o time dos personagens fortes e dos mais fracos. O lutador Guile, para quem soubesse jogar bem, era quase imbatível. Pois uma das novidades do SF2 Turbo é que, com a inclusão de

novos movimentos, os personagens tornaram-se mais equilibrados, principalmente no modo Turbo. Chun-Li, Dhalsin e Blanka, por exemplo, são agora lutadores do maior respeito e capazes de encarar qualquer um.

## Turbo, o melhor

O grande barato da nova versão é o modo Turbo Hyper Fighting. Pra começar, você pode jogá-lo com quatro velocidades, todas superiores à normal, que já é rápida. Uma luta na velocidade quatro chega a ser absurda, coisa de Bruce Lee. No Turbo, Chun-Li ganha magia, Dhalsin some e aparece na tela, Ken gira no alto... mil pirações. Bom, vamos para a ação que é o que interessa.



Além das fases de bônus dos tijolos e do carro, SF2 Turbo tem esta aqui, diretamente dos arcades: arrebeite os barris para pontos extras



Na versão World Warrior, Chun-Li era uma jogadora muito rápida, mas com golpes limitados



O guarda-roupa dos personagens é mais variado. São três cores diferentes, correspondendo às versões World Warrior, Turbo e Champion Edition



No modo Champion Edition da nova versão, ela ganha o mortífero Balão, salto mortal que termina com joelhada ou chute



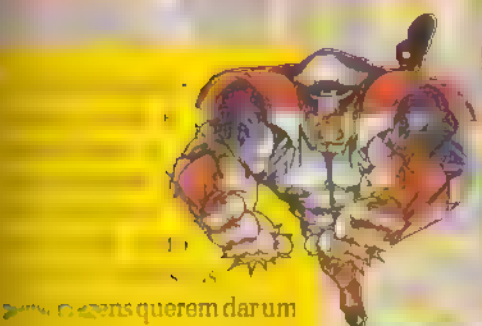
E no modo Turbo, a garota bota pra quebrar: tem até magia. A nova versão deixou todos os personagens mais equilibrados

## ABREVIACÃO DOS GOLPES

S	Qualquer soco
SFo	Soco forte
SFr	Soco fraco
SM	Soco médio
C	Qualquer chute
CFo	Chute forte
CFr	Chute fraco
CM	Chute médio
2s	Dois segundos



# BISON



...os querem dar um  
... Mas Bison é bom  
... Ele se veste de  
... versão origi-  
... Aparece de verde  
... mpion e de  
... Turbo. M  
... o nome  
... ho japonês



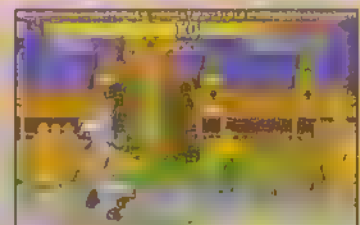
TORPEDO DE FOGO - ← 2 s, → + C



PISAR NA CABEÇA - ↓ 2 s, ↑ + C



TESOURA - ← 2 s, → + C



ARREMESSAR INIMIGO - perto do adversário, → + S



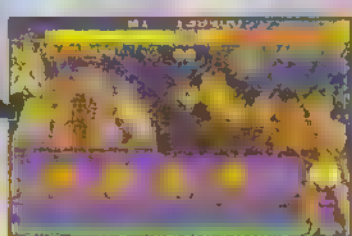
# BALROG



... vestido de  
... e azul na versã  
... de verde e amarelo  
... Turbo e de verde e  
... versão Champion  
... artacho japonês, ele  
... com o nome Balrog



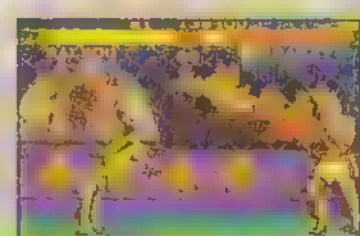
CAMBALHOTAS - ← 2 s, → + S



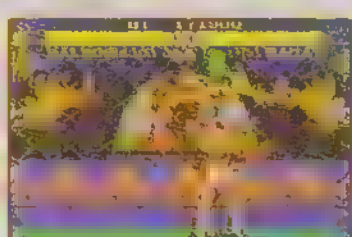
PULAR DA PAREDE - pule para a parede e acione →



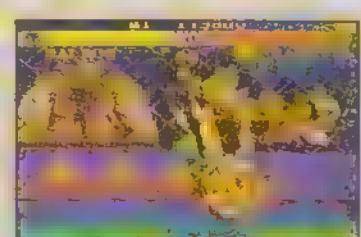
AGARRAR-SENA GRADE OU CANTO - ↓ 2 s, ↑ + C



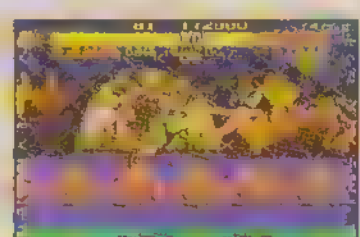
FLICK - SFr + SM + SFo 2 s (no modo Normal - ←, ←)



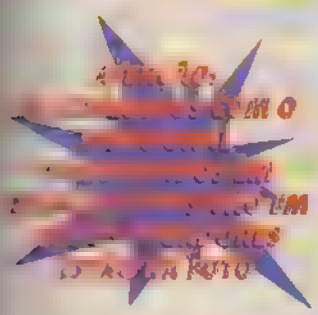
PULAR DA GRADE E ATACAR COM GARRAS - SFo antes de chegar no inimigo



PULAR DA GRADE E JOGAR INIMIGO AO CHÃO - SFo perto do inimigo



ATACAR INIMIGO NO ALTO - ↑, SFo encostado no inimigo

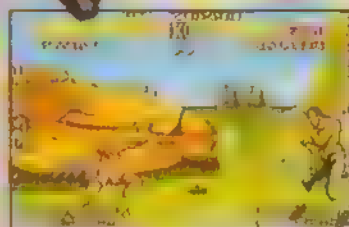
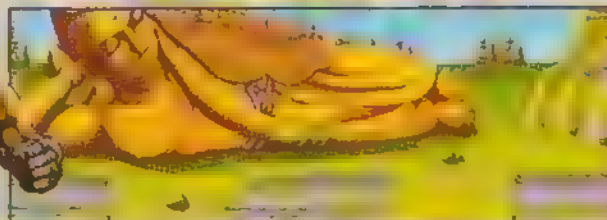




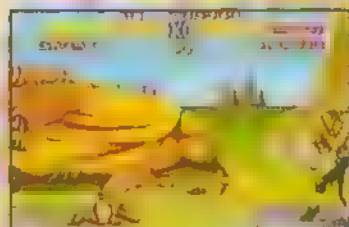
# LUTA

## SAGAT

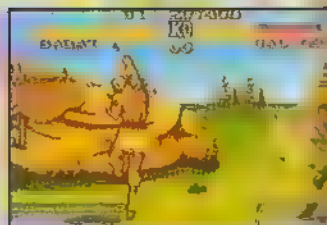
Este tailandês é o principal rival de Ryu. Por quê? Saca a marca no peito de Sagat? Ela é fruto de um belo Dragon Punch desferido por Ryu há tempos. Agora, Sagat quer se vingar... o cara treinou tanto que chegou a desenvolver um golpe exclusivo, o tiger uppercut, um pouco mais forte que o Dragon Punch de Ryu. Ele aparece de azul na versão original. Agora, vem de calção cinza no modo Turbo e de vermelho no Champion Edition. Sagat é o único chefe que não troca de nome no cartucho japonês.



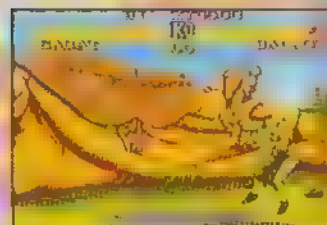
MAGIA ALTA - ↓, ↘, → + S



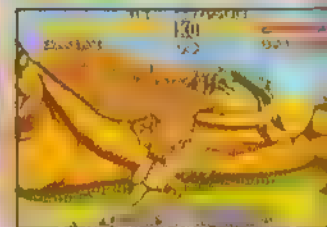
MAGIA BAIXA ↓, ↘, → + C



TIGER UPPERCUT - →, ↓, ↘ + S



JOELHADA DUPLA - ↵, ↗ + C



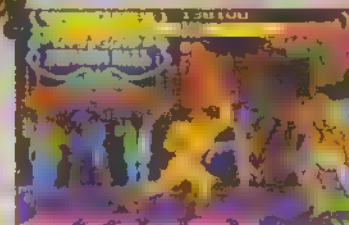
ARREMESSAR INIMIGO - perto adversário, → + S/Fo

## BALROG

Balrog é um boxeador pesado ao estilo de Mike Tyson. Suas porradas são as mais fortes do game e desferidas com muita rapidez. Como todo pugilista Balrog só usa os punhos e é bastante revanchista, pois está a fim de dar um pau no cara que lhe tirou o título de campeão mundial de boxe, o vilão M. Bison. Detalhe: Balrog usa roupa azul na versão original, laranja na versão Turbo e amarela no modo Champion. Aparece com o nome M. Bison no cartucho japonês.



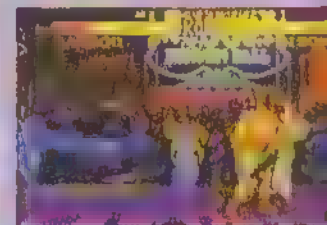
DIRETO ← 2 s, → + S



UPPERCUT - ←, → 2 s + C



GIRO COM SOCO - SFr + SM + S/Fo 2 s



CABEÇADA - S/Fo perto do adversário



JAB - SFr



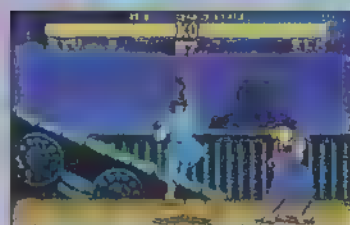
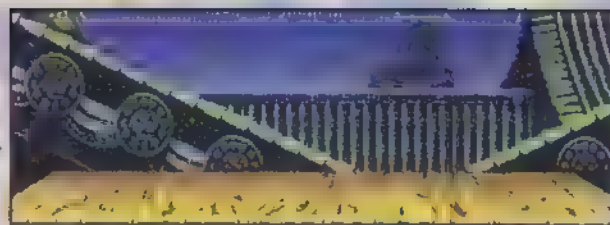
COTOVELADA - CFr



SOCO NA LINHA DE CINTURA - J + CFo



! Ryu tomou vitaminas e ficou forte. Seu Dragon não varre a tela de Ken, mas é devastador. E a giratória logo na primeira vez que acerta o adversário. Mais um detalhe: Ryu troca de braço ao acertar seu soco médio. Os japoneses tem dois nomes: uma arrasadora no alto e uma joelhada esperta. Branco no original e cinza na Special Edition. Ryu aparece em cinza. Seu cabelo é um capítulo à parte. Os detalhes do céu enchem



**DRAGON PUNCH:** →, ↓, ↘ + S



**GIRATÓRIA NORMAL:** ↓, ←, ← + C



**MAGIA:** ↓, ↘, → + S



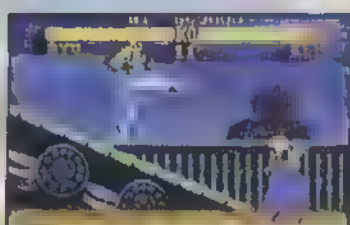
**JOGADA (COM O PÉ):** chegue perto e aperte → + CFo ou CM



**JOGADA (COM A MÃO):** bem próximo, → + Sfo ou SM



**JOELHADA:** perto do adversário, CM



**GIRATÓRIA NO ALTO:** pule e detone com ↓, ←, ← + C (modo Turbo)



na versão menor Ken era de Ryu, no entanto ele tem características diferentes. A joelhada inédita para desferir no adversário. O movimento lateral de Dragon Punch é maior golpe destes (com menos fraco) é capaz de derrotar o Hurricane Kick finais rápido e chega a derrotar o adversário quatro seguidas. Na versão a giratória é mais alta. Além disso, Ken acabou de ser um dos melhores personagens para as lutas. Na versão original ele usava roupa vermelha, mas no modo Turbo vem de cinza.



**DRAGON PUNCH** pra derrubar na primeira: →, ↓, ↘ + Sfr



**MAGIA, agora mais forte:** ↓, ↘, → + S



**JOELHADA:** chegue junto e aperte CM



**JOGADA PARA TRÁS** com giros: chegue junto e use CFo



**GIRATÓRIA NO ALTO:** pule e aperte ↓, ←, ← + C (modo Turbo)



# LUTA

## CHUN-LI

A única lutadora do game está mais rápida que antes. Em compensação, perdeu um pouco de força. A chinesa Chun-Li ganhou quatro novos golpes: magia e Cyclone Kick no alto (modo Turbo) e Balão e mortal (Champion Edition). Seu chute rápido agora sai também com o chute forte. E a jogada no alto é mais fácil de fazer.

A Chun-Li original era azul e a versão Champion Edition, rosa. A novidade aqui é poder lutar com uma Chun-Li cinza. Seu cenário não sofreu modificações. Todo poder às mulheres: Chun-Li usa as pernas como nenhum outro lutador.



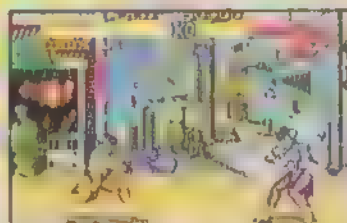
**BALÃO:** caia de joelho na nuca do adversário. Chegue bem perto e aperte CFo



**MORTAL:** pertinho do inimigo, ataque com CM



**CHUTE RÁPIDO:** aperte C várias vezes seguidas



**MAGIA** ←, ↙, ↓, ↘, → + S (modo Turbo)



**PISADA NA CARA:** pulo, ↓ + CA



**CYCLONE KICK NO ALTO:** pule em cima, deflone com ↓ 2s, ↑ (modo Turbo)

## GUILE

Foi o personagem que menos mudou nesta versão. Afinal, na World Warrior ele já era o mais apelão. O famoso facão, com chute forte, agora pode atingir o adversário duas vezes. A rasteira do americano ficou com um alcance um pouquinho maior. Ele consegue pegar seus oponentes no alto com mais facilidade, para depois jogá-los no chão - e isso tira uma energia... No modo turbo, a novidade é que o sonic boom demora menos tempo para sair da mão de Guile. Cores; original, verde; champion edition, marrom; turbo, azul



**FACÃO DUPLO:** ↓ 2s, ↑ + CFo



**JOELHADA:** → + CM



**QUEBRA-ESPINHA:** pegue o adversário no alto e dar ↑, CM ou CFo



**JOGADA NO CHÃO:** pegue o adversário no alto e dar ↑ + S Fo ou SM



**GANCHO:** chegue junto e aperte SM



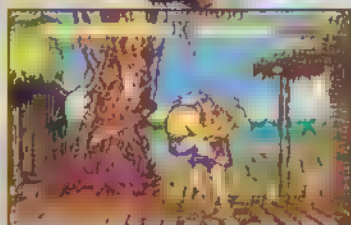
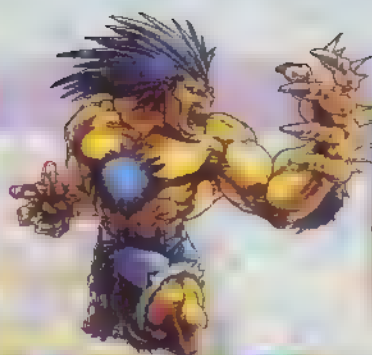
**SONIC BOOM** agora sai mais rápido ← 2s, → + S



## BLANKA

ate selvagem. O Blanka está muito bom. Suas garras são mais afiadas e sua energia é maior. O choque instantâneo: além de ser mais rápido e fácil de usar, ele sai com o

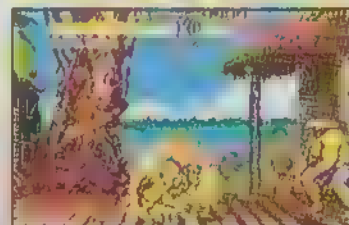
ganhou apenas um golpe. E a bolinha, com ela você pode saltar mais alto e cair na cabeça do inimigo. Verde no SF2, azul na Champion Edition, cinza é a nova cor. Só a ameaça: sua voz rotunda está me-



**MORDIDA:** bem de perto, aperte Sfo



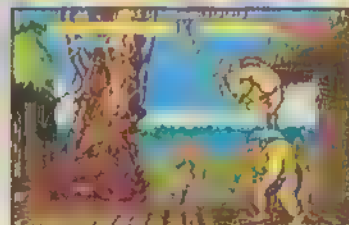
**BOLINHA:** ← 2s, → + S



**CHOQUE:** Sfo várias vezes seguidas



**CABEÇADA:** perto, ataque com → + SM



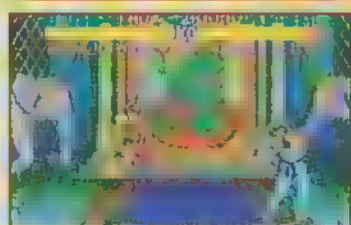
**BOLINHA PARA CIMA:** ↓ 2s, ↑ + C (modo Turbo)

## YOGA

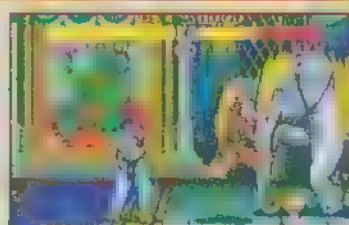


ra dar seus famosos saltos, você não precisa saltar muito alto. Um salto a meia altura é suficiente. Ele grita "yoga" quando está no croquinho. O mais interessante mesmo é a sua yoga teleport, que desaparece por alguns segundos e ressurge em pontos da tela. Aprender o adversário a tática (disponível no modo turbo) permite escapar. Cores: original, Champion Edition, modo turbo, cinza.

### DOLPES CÔ DO MODO TURBO



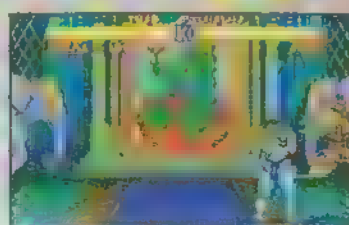
**YOGA TELEPORT** um pouquinho para a frente de onde estava: ←, ↓, ↘ + CFr + CFo + CM



**YOGA TELEPORT** para trás do adversário, bem afastado: →, ↓, ↘, SM + Sfo + Sfr



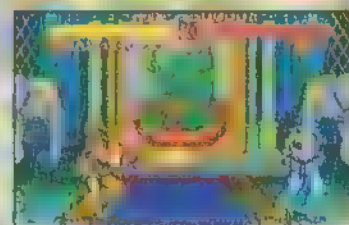
**YOGA TELEPORT** para o meio da tela: ←, ↓, ↘ + SM + Sfr + Sfo



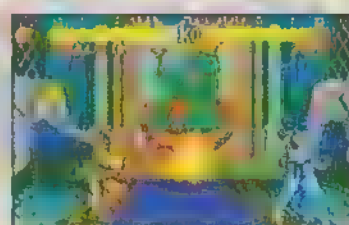
**YOGA TELEPORT** para trás do adversário: →, ↓, ↘ + CFo + CFr + CM



**PARAFUSO COM OS PÉS:** ↑, ↓ + CFo



**YOGA FIRE:** ↓, ↘, → + S



**YOGA FLAME:** ←, ↘, ↓, ↘, → + S



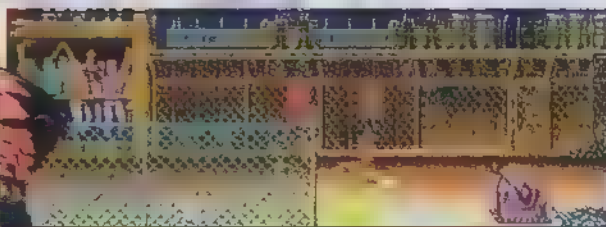


# LUTA

## ZANGIEF

O russo grandalhão está um pouquinho mais rápido, mas continua lerdo. Seu pulo vai mais alto e alguns golpes melhoraram. A girada já pode ser feita andando. Ou seja: ficou mais fácil livrar-se das magias chatas dos adversários. A enterrada à la Guile engrossa a fileira de golpes legais.

O único golpe novo de Zangief é uma girada rápida para fugir das rasteiras. O pilão triplo ainda é o ataque mais animal e continua difícil de executar. Vermelho no primeiro SF2 e verde na Champion Edition, Zangief fica até azul no modo Turbo.



PEITADA: ↑, ↓ + Sfo



ENTERRADA: herança do Guile. Pertinho do inimigo, aperte → + CM



PILÃO TRIPLA: dedos pra que te quero! Boa sorte: →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖, ↑, ↗. → + S



GIRADA LENTA: é um giro de braços longo e lento que evita magias. Basta apertar dois botões de soco ao mesmo tempo



GIRADA RÁPIDA: curta e rápida. Aperte dois botões de chute de uma só vez (modo Turbo)

## HONDA

O lutador de sumô já não era dos mais ágeis, e sua velocidade continua a mesma na nova versão. Em compensação, ganhou novos recursos. Agora, ele pode dar tapas rápidos e andar ao mesmo tempo. O seu torpedo é capaz de derrubar. Honda tem ainda uma dolorida joelhada e um tapa inédito. A novidade do modo turbo é uma espécie de voador, em que o personagem se joga de peito e braços abertos para cima de sua vítima, caindo sentado. Um golpe de peso. Cores: original, azul; champion edition, rosa; turbo, vermelho



TORPEDO: ← 2s, → + S



JOELHADA: chegue junto e aperte CF



VOADA: ↓ 2s, ↑ + C (modo Turbo)



TAPAS RÁPIDOS enquanto anda: S várias vezes seguidas + →



KARATÊ: ↑, SM ou Sfr



LUTA

# ROYAL RUMBLE



## TAG TEAM

Você controla um time. O computador (ou um amigo) comanda o time adversário. Nesta opção, são dois contra dois. Mas só um de cada vez. No Triple Tag Team são três lutadores em cada equipe.



Para trocar de lutador durante o combate, aperte B e detone pra valer

## ROYAL RUMBLE

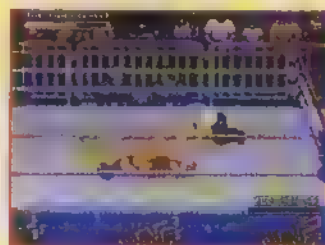
Bagunça é pouco. São seis carinhas se batendo o tempo todo. Uma zona total. Ideal para treinar agilidade. E uma boa tática também.



Concentre-se em um. Não dá pra acabar com todos de uma vez

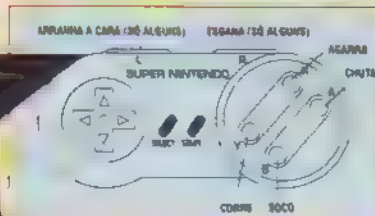
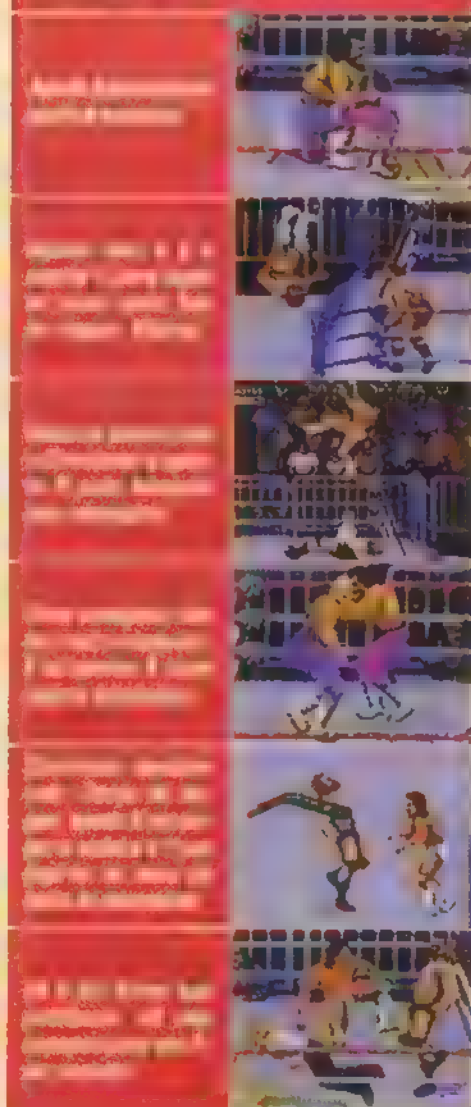
## COMO ACABA A LUTA?

Você pode optar entre "One Fall" e "Brawl". No primeiro, além de acabar com a energia do oponente, você precisa subir em cima dele para vencer. Já no Brawl, basta deixar o adversário sem energia.



Imobilize o adversário para ganhar a luta no modo One Fall

## GOLPES ANIMAIS



Pancadaria no ringue! Se você é fã de socos, pontapés, voadoras e golpes muito, mas muito desleais, comemore o lançamento de Royal Rumble. Trata-se de um sensacional game de luta livre. Aquela mistura de esporte e teatro que deixa a galera dos States malquinhada. E andou fazendo sucesso por aqui também, na TV. O cartucho é, disparado, o melhor do gênero. São 16 Mega de gráficos animais, com direito a imagens digitalizadas, golpes do balacubaco e sacanagens mil. Não dá pra ficar parado.

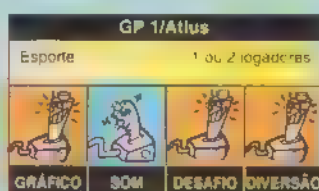
## MODOS DE JOGO

Royal Rumble tem três tipos de competição diferentes para você se divertir. Tag Team é uma luta em time, com revezamento entre os feras. O modo Royal Rumble é uma bagunça: todos contra todos. E ao mesmo tempo! O último modo é o campeonato, uma sequência de lutas, um contra um, para ver quem leva o título. O que mais impressiona neste game é a imensa variedade de golpes. Cada lutador tem manhas especiais para acabar com a raça dos outros. A maior diversão é descobrir quais os melhores golpes de cada um. Para você não ficar perdido no lance, lixue-se nas manhas que AÇÃO GAMES descolou.





Com este nome parece mais um game de carangas. Mas GP 1 é um baita jogo de corrida de motos. E não é racha de molecada. O game simula com realismo um campeonato mundial de motociclismo categoria 500 cilindradas. Os pilotos e as pistas são os mesmos do circuito verdadeiro, sem tirar nem pôr. Dá pra comprar peças para a moto e contratar um mecânico legal. Só os gráficos dão algumas pisadinhas na bola de vez em quando e o som é meio sem graça, como na maioria dos games de corrida. Detalhe: dá pra duas pessoas jogarem ao mesmo tempo e no mesmo trajeto. Um barato! Mas aí vira racha...



**NO MODO 1P VS. 2P, NÃO DESISTA SE VOCÊ ESTIVER MUITO ATRÁS: SÓ QUEM ESTÁ PERDENDO CONSEGUE CORRER A 365 KM/H, A VELOCIDADE MÁXIMA**

**O MELHOR MECÂNICO É HANSEN. SUSPENSÃO, MOTOR E QUADRO É COM ELE MESMO**

**DOS TREZE CIRCUITOS, O DE SUZUKA, NO JAPÃO, É O MAIS DIFÍCIL**

### Treine antes

Não entre de cara num campeonato. Dê umas bandas pelas pistas para pegar as manhas. Escolha as pistas no Course Select.



Acione o Machine Select para escolher uma moto. A melhor é a ZTR 500.

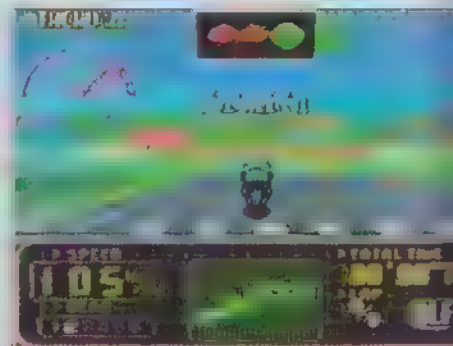


No modo Practice, tente memorizar ao máximo as curvas da pista. Comece a fazer uma curva quando aparecer a setinha de aviso.

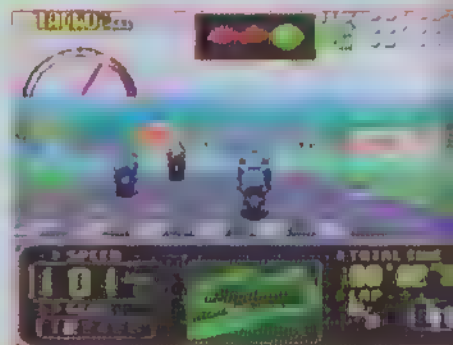
COMANDOS	
A	acelera
B	freia
R ou L	no manual, aumenta ou diminui marcha

### Tá valendo

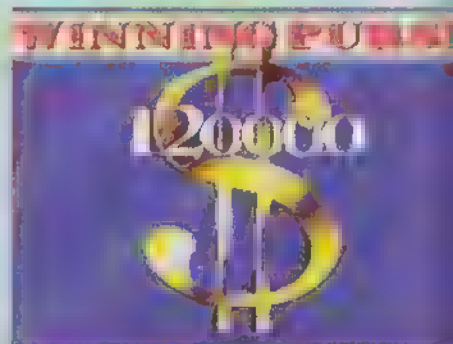
Para encarar uma corrida, você precisa dar uma volta de qualificação.



Na largada, saia a mais de 100 km/h. basta manusear sua aceleração próxima ao limite entre a pastilha branca e a vermelha do marcador no lopo da moto.



Na largada, saia a mais de 100 km/h. rando sem se desviar. Você passa por cinco adversários mesmo largando em decimo-segundo.



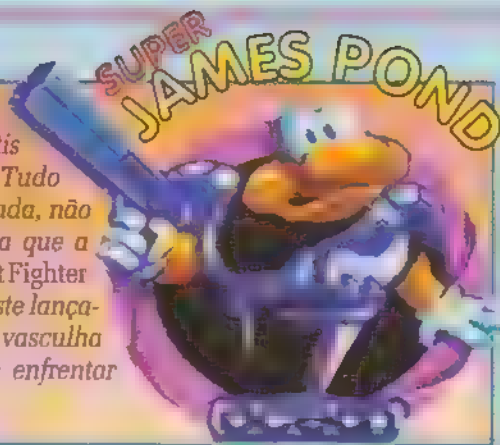
Ao fim de qualquer corrida, você ganha um prêmio. Olha só o prêmio do cara que chega em primeiro.



Tente investir money na sua suspensão, se não você está sujeito a tomar altos capotes como eu.



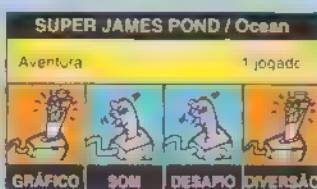
James Pond é um game repleto de cores coloridos com elementos infantis e simples, sem grandes segredos. Tudo é feito de pelúcia. Não tem porrada, não tem enigma. Isto indica que a maioria dos jogadores como o violento Street Fighter não vai curtir este lançamento da Ocean. Neste jogo, James Pond vasculha o mundo mágico para coletar itens e enfrentar os inimigos.



Para entrar nas fases, você precisa usar as portas e as chaves dadas na loja do castelo. Você precisa subir as escadas e os telescópios para alcançar todas as entradas.



As portas em que você já entrou têm a cor azul. James Pond: Fica dentro e não perca tempo.

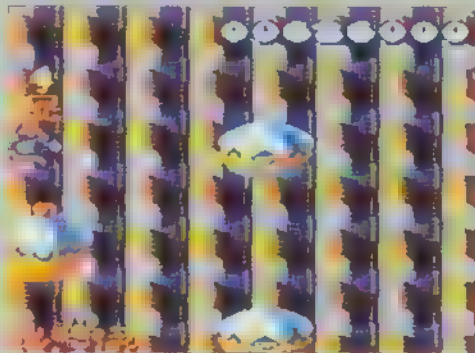
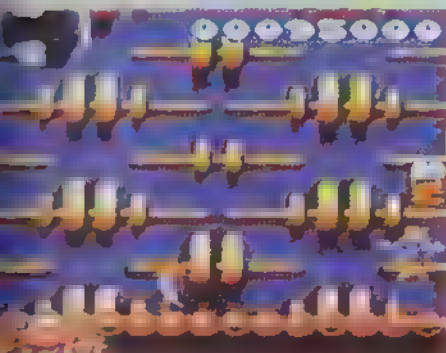


## COMANDOS

B pulo  
Y esticar-se ou agarrar-se

## os pinguins

Durante o jogo, pintam poucas surpresas exceto os chefes e mais umas coisinhas. Os itens que você encontra servem sempre para a mesma coisa: ganhar pontos! Mas se você tem paciência para esperar, tome dicas! Detalhe: para terminar qualquer fase, você precisa pegar todos os itens da tela e encontrar a baliza de saída.



## OUT OF THIS WORLD

Saia da fase - se de repente você estiver encalhado no meio de uma fase e quiser sair dela, voltando à tela da password, basta apertar L e R juntos e em seguida o Select.

Ivan M. Nunes Correia, SP

## BATMAN RETURNS

Mais vidas - vá para a tela de Options do game, onde você escolhe a configuração do joystick e nível de dificuldade. Sem sair dela, use o joystick 2 para fazer o código ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A. Se a sequência entrou direitinho, você ouvirá vários sons estranhos. Então, com o controle 1, escolha a opção Rest e você verá que pode chegar a nove vidas. Legal, não?

## CYBERNATOR

Mais Continues - aí vai uma grande manha pra você encarar este agitado game com o dobro de Continues. Na tela de apresentação, selecione a palavra Option e então faça a sequência ↑, L, R e Start. Comece o game normalmente. Quando você levar bomba e aparecer a mensagem Game Over, verá que seus Continues são seis.

## SUPER STRIKE EAGLE

Passwords - que tal dar uma olhada nos estágios mais adiantados do game? Na tela de apresentação, aperte Select para que apareça a tela de entrada de códigos. Então digite:

Lybia Day - 066F87FH

Lybia Night - 062H869D

Gulf War Day - CGGG4724

Gulf War Night - 90B68G8C

Korea Day - 057F4902

Korea Night - HF3H09H8

## BULLS VS. BLAZERS

Passwords - senhas de algumas das melhores partidas para você disputar com alguns times nesse clássico do basquete.

Spurs - #GWBBCVK

Lakers - FLXBB3VQ

Bulls - PXXBBCVG

Blazers - #BWBBCVH

Pacers - CCXBBWVH

Nets - KDOBDCVD

Sonics - #QOBBCV8

Jazz - 7VWBBCVG

Warriors - V6WBBCVL



# FIM DE FÉRIAS PROMOÇÃO ATÉ O FINAL DO ESTOQUE ENTREGAS SUPER RÁPIDAS TUTTI



**NEGO**

FAZEMOS TRANSCODIFICAÇÃO



NHLPA HOCKEY  
X-MAN  
SUPER SIDE KIDS  
DE VOLTA P/ FUTURO III  
LAKERS X CELTICS  
S. 2 EM 1  
DOUBLE DRAGON  
SPLATER HOUSE  
JENNIFER CAPRIACCI  
BATMAN III  
CYBORG  
SUPERMAN  
F 22  
BULLS X LAKERS



CHACAN  
G. FOR  
TERMINATOR II  
3 EM 1 ESPORTES  
OUT RUN 2019  
FATAL FURY  
CRUISE BUSTER  
USA BASKETBALL  
CHESTER CHETAH  
OUT LANDER  
STRIDER II  
TOP PRO GOLF  
C-BLOCK  
OUT OF THIS WORLD  
LOTUS EURO CHAL  
S. OF THE BEST II  
GOLDS  
ATOMIC RUNER  
AMAZING TENNIS  
MAZIN SAGA  
NINJA GARDEN  
LEMMINGS

CONSULTE JA  
DESERT STRIKE II GOLDEN AXE III SPALLER



COM 2 JOGOS  
CAPTAIN AMERICA  
VANGUARD  
MARIO EMU GOLF KEE  
9 EM 1 GOLF  
KID CHAMALION  
JAMES BOND 007  
GEMMAD KILLER  
TUNNELBONES  
KILSTES FOX HOUND  
COPPER AXE II  
CALIFORNIA GAMES  
STREET OF RAGE  
A MURDER  
KOLING TENDER II  
GOLDEN AXE I  
COP BALL  
ALISIA DRAGON  
DARUS II  
CASTLE OF ILLUSION  
CHIC CHIC BOYS  
EVANDER HOLLYHED  
ROAD RUSH II  
HIT THE  
TITANIC  
POWER  
TINNY  
FAMES II  
PREDAC  
A. S. S. S.  
S. S. S. S.  
SHADOW OF T  
K. O.  
MY DONS  
SHADE W  
G. A. S.  
BAYMAN II  
F. H. S.  
H. Q. II  
S. A. G. S.  
ARIEL MERMA  
SONIC  
SONIC II  
BATLEOTOADS  
SIMS SONS  
ALIEN S. S.

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1162 - 5o AND. C



BONES US\$ 13,50  
CAMISETAS US\$ 18,00  
FLÂMULAS US\$ 7,00



**DE!!**



JACKY CORTI  
NBA ALL STAR CHALLENGER  
CHUCK ROCK  
HIT THE ICE HOCKEY  
CALIFORNIA GAMES  
POP TWIMBLE  
BATTLITECH  
RUSHING BEAT II  
KID DRACULA  
SUPER DUNK STAR  
MONSTERS  
DEAD DANCE  
BULLS X BLAZERS  
FI ROCK  
BEST OF THE BEST  
GOAL  
NIGEL MANSELL  
USHIO AND TORAK  
K.O. BOXING  
THE TERMINATOR  
BATLETOADS  
GP-1  
DRAGON BALL II

DRAGON BOMBAY  
TREAT FIGHTER II TURBO  
LAS AMENOS

CHESTER CHETAH  
FINAL FIGHT  
F. ZERO  
TOM E JERRY  
SKUL JAGGER  
ROBOCOP III  
SONIC BLASTMAN  
COSMO GANG  
SPIDERMAN  
MICKEY  
E BLUES BROTHERS  
RIVAL TURF  
ROAD RUNER  
SIMPSONS  
NHLPA HOCKEY  
MAC C SWORD  
TOP GEAR  
STAR WARS  
FATAL FURY  
NCAA BASKETBALL

JOE & MAC II  
POWER ATHLETE  
DOUBLE DRAGON  
KING OF THE MONSTER  
SUPER CUP SOCCER  
SUPER MARIO WORLD  
DESERT STRIKE  
HOOK  
TINNY TOON  
FI A. SUZUKI  
JIMMY CONNORS  
SKY MISSION  
SKARI  
SUPER JAMES POND  
DARIUS TWIN  
TENNIS AMAZING  
DRAGONS LAIR  
HARRY'S HUNGLOUS  
GOLDEN FIGHTER  
MAQUINA MORTIFERA

APARELHOS US\$  
SUPER NINTENDO BABY US\$ 150,00  
SUPER NINTENDO COMPLETO US\$ 190,00



ALIEN III  
BATLETOADS  
BATMAN RETURNS  
DARWING DUCK  
DUCK TALES II  
FEA SENNA  
GATO FELIX  
FERRARI GP  
FLINTSTONES  
GOAL II

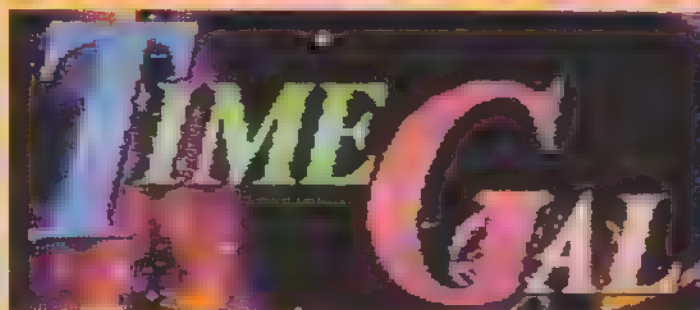
GOAL III  
PRINCE OF PERSIA  
ROCKMAN V  
SPIDERMAN  
STAR WARS  
STREET FIGHTER III  
THE JATSONS  
TINNY TOON II  
WACKY RACES  
TERMINATOR

# NAS COMPRAS ACIMA DE 4 CARTUCHOS, VOCÊ PODE PAGAR COM 4 CHEQUES QUINZENAIS REAJUSTÁVEIS GAMES



TRONCO CHAVE/FAX: (011) 221.6722





Lembre-se de Dragon's Lair ou de Space

## De olho nas luzes

As aventuras de Time Gal aparecem numa tela, onde há uma "lâmpada" para cada lado. O lance é ir sempre na direção da que está acesa. Mas quando as quatro luzes brilham simultaneamente, atire para detonar os inimigos que pintarem



As vezes a própria tela dá as dicas. neste caso, saque que você deve pular para a pedra que está brilhando



Quando Time Gal grita "time stop", obedeça esta ordem e escolha rapidamente a opção correta pra sair vivo

## COMANDO

↑	pular
↓	cair, descer, jogar-se
B	atacar ou parar o tempo ("time stop")

**ESTE GAME SÓ TEM DOIS CONTINÚOS NÃO MARQUE BOBEIRA, HEIN?**

## Dicas e passwords

Este jogo é uma "decoreba" só e o lance é ir tentando e errando até memorizar as sequências de comandos. Para evitar que você endoideça, damos as passwords. As letras BC, no nome de cada fase, indicam Antes de Cristo e AD, depois de Cristo. Último detalhe: o game não tem ordem de fase. Toda vez que você liga ou dá Reset ele recomeça em outra fase.

### Fase BC 30.000

(THMZCYFB)

Corra de um bando de homens das cavernas com cuidado para não ser esmagado pelas rochas.

### Fase AD 1588

(DRXHTLQJ)

Fase repleta de caravelas e piratas. No "time stop", clique "jump on the ship".

### AD 4001

(KVGPZCW)



**Chefão final:** basta acertar os três comandos iniciais e missão cumprida!

### Fase BC 70.000.000

(BMC FXWRL)



Cuidado com este monstro. Ele cospe fogo em você e não dá moleza!

### Fase BC 65.000.000

(GJRPWQVKS)

Esta fase é pior que Jurassic Park: é dinossauro por todos os lados! Corra!



Quando a luz no peito de Time Gal se acende, dê "time stop" e acione a opção "go up"

### Fase AD 1941

(WBM RJZVH)

Time Gal foi parar num combate aéreo em plena Segunda Guerra Mundial. Pule de asa em asa e escolha "jump into the ocean" no "time stop".

### Fase AD 999

(CYVZPBMG)



Cruz credo! A própria Morte veio pra acabar com você. Atire na cabeça e na mão dela

### Fase AD 2001

(XPTMCSHD)

Oh não! Uma renca de cyberpunks a fim de molestar Time Gal. Pare o tempo e escolha a opção "go straight ahead"

### Fase BC 1.600

(RYFGS XDK)

Aqui, o lance é fugir de um enorme mamute.

### Fase AD 3001

(QWCDHRKT)

Um terrível gigante quer te pegar. Acione "go up" para escapar vivo.

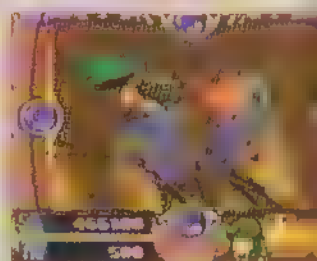
### Fase BC 44

(FTGBDQPW)

Numa arena de gladiadores, você vai encarar um guerreiro e uma pantera.

### Fase AD 500

(VSLCZKTJ)



Fase totalmente Indiana Jones. A pie pra lá e pra cá sobre um carneiro na mina de ouro

### Fase AD 1991

(SHKXGJWF)

Tanques e helicópteros de guerra estão caçando você. Em "time stop", dê "jump up to the he"

### Fase AD 2010

(ZVYFLGQJ)

Só explosões e avalanches pra passar numa boa...

### AD 3099

(PIQTVMXY)



Fuja destas duas criaturas, acione o "open the hatch" quando o tempo estiver pausado





é o esporte das massas, você está ligado, né? Então, que me sobre clubes de futebol europeus, hein? Se você curtiu tendo à locadora e pegue o seu European Club Soccer, são futebolística que já pintou para o seu Mega Drive. Se times de mais de trinta países do Velho Mundo a sua opção até de montar os uniformes. Os gráficos não são perfeitos, mas são bonitos e bem sacados. Dá pra fazer jogadas legais, mas demora um pouco pra sacar tudo da redondinha, pois este jogo permite: dá pra matar no ar, fazer tabelinhas, lançamentos etc. Você pode até esquematizar a tática de seu time, é mole? E a Copa Européia é com oito jogadores participando da mesma competição. Se você adora futebol, curte esporte em videogame, e não tem frescuras, olha o European Club Soccer aí, cara!

## DOMINE A PELOTA

O JOGADOR QUE ESTÁ SENDO PERSEGUIDO  
COM UM "X" É O QUE ESTÁ SOB SEUS COMANDOS



Quando o jogador marcado com o 'X' estiver perto da linha lateral, escolha onde quer que a bola, movendo-se pelo campo.



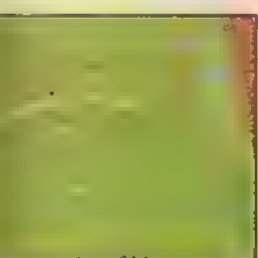
Durante o jogo, você pode fazer até 4 substituições. É melhor tirar de campo os que já receberam cartão amarelo.



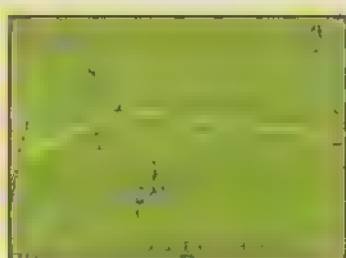
Quando o jogador marcado com o 'X' estiver perto da linha lateral, escolha onde quer que a bola, movendo-se pelo campo.



Se você enxergar uma brecha, tente driblar o goleiro antes de chutar para o gol.



Quando o jogador marcado com o 'X' estiver perto da linha lateral, escolha onde quer que a bola, movendo-se pelo campo.



Outra jogada típica: corra para a linha de fundo, cruze para a área do adversário e tente chutar de primeira.

**EUROPEAN CLUB SOCCER**  
Virgin Games

Esporte 1 a 8 jogadores  
16 Mega

GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

COMANDOS	
A	- trocar o "X" entre os jogadores
B	- dar chute rasteiro/dar carrinho
C	- dar chute por cima/cabecear
START	- pausar o jogo/replay/fazer substituição/encerrar o jogo

## AMISTOSO OU COPA

No OPTIONS, o modo Arcade é uma simples partida amistosa e o SIMULATION é a Copa Européia, em que podem participar até oito jogadores, cada um com uma equipe. É pipoca e refrigerante à vontade! Os jogos são eliminatórios, no sistema ida e volta: dois times se enfrentam duas vezes seguidas, somando-se os resultados. Quem fizer mais gols se classificará.

Escolha um dos muitos times europeus antes do jogo..

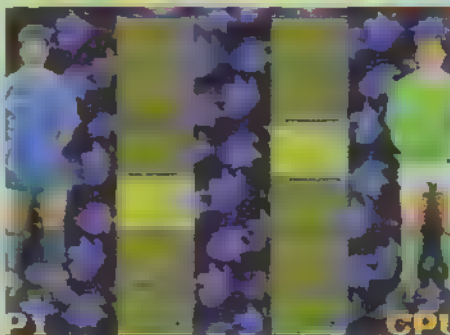


...e, se quiser, mude o uniforme, escolhendo as cores da camisa, do calção, das meias e dos frisos

Quando ocorre empate após os dois jogos eliminatórios, pinta prorrogação. Se o empate persistir, decisão por pênaltis.



## ESQUEMAS TÁTICOS



Observe o esquema tático do adversário e escolha um sistema que anule o do inimigo. Dá pra jogar com esquema aberto ou fechado.

Tente anular o jogo do adversário, escolhendo 2-4-4, 3-3-4, 4-2-4, 3-3-3-1, 5-2-3 ou 2-3-5

DEZESSE A DIFÍCIL DAS PARTIDAS AMISTOSAS, ATÉ O  
COMANDOS. SÃO 322 COMANDOS DE 4 A 90 COMANDOS



# GOLDEN AXE



Bem-vindo! Está para começar mais um capítulo da série "Como Assassinar um Clássico". Fique bem calminho e leia com atenção. O primeiro Golden Axe era o máximo. Música, golpes e magias pra lá de espaciais. Foi, com certeza, um dos melhores games para Mega por uns bons dois anos.

O tempo passou e a Sega lançou o segundo episódio da série. Em vez de melhorá-lo, a softhouse conseguiu fazer um game pior. Mas ainda era legalzinho. Qual não foi a nossa (desejável) surpresa ao jogar a terceira versão, em pleno 1993 de Virtua Racing, Chakan e outros cartuchos animais. O game é um desrespeito à fama de Golden Axe.

Como de costume, a coisa é mais ou menos um "Streets of Rage medieval". Inimigos e mais inimigos, com scroll horizontal e alguns chefes invocados no caminho. Tudo é absolutamente normal, sem o brilho dos games anteriores. Golden Axe 3 não é chato nem ruim. É apenas mais um game. E, por isso, deveria ter outro nome...



O Versus Mode é ótimo para enfrentar o chefe e para jogar a dois. Se você não pode esperar até o final do capítulo, pode esperar até o final do capítulo e depois...



É um game que mantém a tradição de assassinato e destruição. É um game que mantém a tradição de assassinato e destruição. É um game que mantém a tradição de assassinato e destruição.

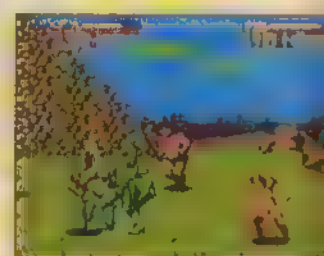


Antes de jogar, não desista. Saque os seus poderes e destrua os seus inimigos. Antes de jogar, não desista. Saque os seus poderes e destrua os seus inimigos.

OS DOIS MELHORES LUTADORES HUMANOS. O CARA E O MAIS TO... SUA ESPADA E SINONIMO DE PO...



Aperte B+C para este... detona um golpe poderoso... fatia do Gule Poderoso



Primeiro chefe. Ele vem com final, aquele com asas. A seus capangas para depois

MEGA



## O NOVO PROGRAMA DO GAMES DO GUGU

Você pode participar desse programa alucinante e aparecer na TV!

Preencha o cupom abaixo e envie pra gente. A revista AÇÃO GAMES vai encaminhar todos os cupons para o programa PLAY GAME. Lá eles serão cadastrados e selecionados pela Produção. Você poderá ser um dos escolhidos. Entre nessa!

Sim, eu gostaria de participar do programa PLAY GAME.

Nome: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_

End.: \_\_\_\_\_ Tel.: \_\_\_\_\_

Cidade: \_\_\_\_\_ Est.: \_\_\_\_\_

CEP: \_\_\_\_\_ Idade: \_\_\_\_\_ Data Nasc.: \_\_\_\_\_

MEU JOGO PREFERIDO É: \_\_\_\_\_ Assinatura do pai ou responsável: \_\_\_\_\_

Este cupom deve ser totalmente preenchido em letras de forma e enviado para revista AÇÃO GAMES, Editora Azul S/A, Av. das Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900 - São Paulo - SP



# GUGU É O MAIOR LEGAL!!!

**Ligação em videogame,  
não deixou barato.  
Criou uma nova mania  
em programa de tevê**



# GAME

**Programa dos jogos  
eletrônicos que vai  
descolar brincadeiras,  
desafios e prêmios  
excitantes. E tem mais:  
quem participa entra  
dentro dos jogos.  
Agora é a hora!!!**



**PLAYGAME  
O PAULISTA DETONAR...  
domingo, no SBT**







## ENTENDENDO AS FASES

O game não tem uma única ordem de fases. Cada um dos quatro personagens tem sua fase e, na quinta e última etapa, seus poderes se unem para formar o Capitão Planeta.

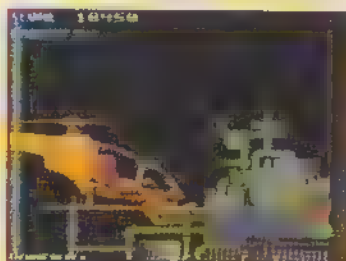
**NADA NÃO TEM UMA FASE SÓ PARA ELE, MAS COMANDA TUDO COM SEU CORAÇÃO**

### LINKA

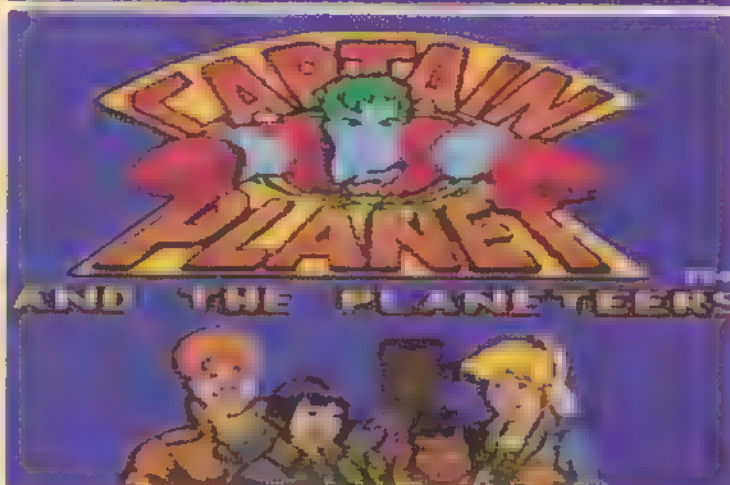
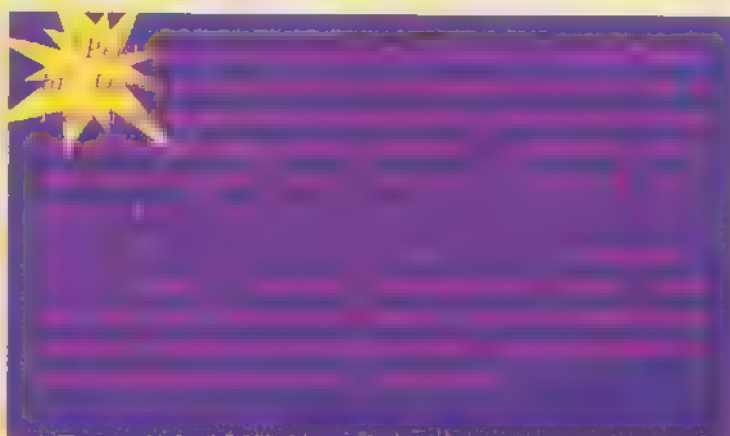
E russa e tem o poder do vento (ar). A fase rola nos subterrâneos. Sua missão é evitar que o ácido letal afogue Linka.



Siga a corrente do produto químico até a comporta. Pendure-se nela e use o Direcional para fechá-la

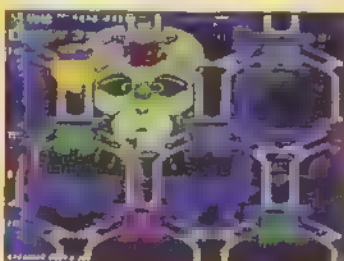


O chefe é baba. Suba para a plataforma da direita e use o tiro triplo no vidro duas vezes. Desça e atire em qualquer lugar. Prontinho



### KWAME

Africano. Kwame tem o poder da terra. Nesta fase, você precisa destruir vários computadores. O chefe é o Dr. Blight.



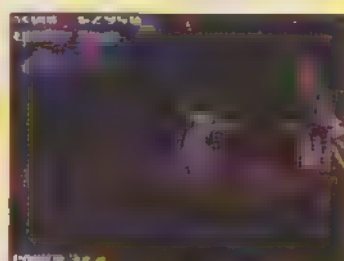
Não se assuste com os lasers. Toda vez que você destrói um computador, descola um globo de energia



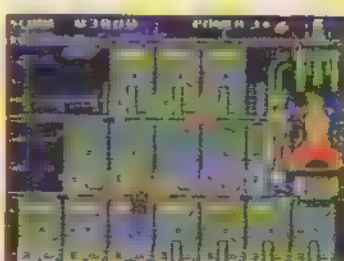
Dr. Blight não está com nada. Fique na plataforma do meio atirando sem parar. Use o tiro simples

### WHITNEY

Este norte-americano tem o poder do fogo. Sua tarefa é destruir as máquinas radioativas que fabricam substâncias tóxicas.



Não há mistério. Va pelos corredores tipo caverna e, ao chegar à máquina, atire duas ou três vezes



Destrua as pedras verdes e você acabará com Duke Nuke. Detone um andar de cada vez, dando cacetadas nas pedras que ameaçam subir



Chegou a vez da água asiática e seu maior desafio: conseguir chegar ao topo com energia suficiente



Para evitar a alta tensão, pegue a corrente e a use para pular neste cabo de ferro pesado



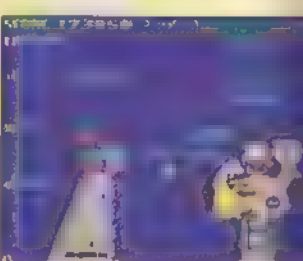
Chefe. Fique do lado esquerdo e atire na arma dele. Suba no lado e atire nas três bolsas de combustível. Mande ver!

### CAPITÃO PLANETA

Após as quatro fases, você vira Capitão Planeta. Você tem tiros ilimitados, mas só tem chances para vencer o chefe



Comece destruindo as armas. Este lança-meleca. Pegue a energia antes de ir ao chefe



Atire nas esferas que protegem o chefe. Atire de um lado, vá para o outro e continue atirando. Destrua o chefe, THE END





Uma gangue de mutantes invadiu a Terra. Eles estão no barato de badernar o coreto. E só você pode salvar o seu amado planeta. A bordo de um tanque superequipado, sua missão é acabar com os planos sinistros da trupe de mutantes.

Apesar de a história ser tão batida quanto "mo-cinho-salva-princesa", Blaster Master 2 é um game original. A perspectiva da ação muda no decorrer do jogo. Você controla o tanque de duas visões diferentes: de lado e de cima. E, quando está fora do tanque, nosso herói tem dois tamanhos diferentes. É o maior baratão.

## versáteis

O campo de ação de seus impressionante. O zinho do tanque dispa- 16 ângulos. É só atirar andando com o Dire- ssim, você evita per-

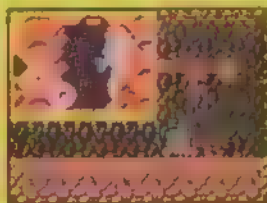
r Master 2 é a continu- ótimo game original S 8 bits. A Sunsoft fez ente trabalho. Além erdinâmico, o game lidade quase perfeita. se amarra em jogos de rra para a sua locadora.

## PRIMEIRA FASE

Você está no meio das montanhas. Que legal! É, seria demais se os mutantes não tivessem escolhido este lugar para morar. Esta fase é enorme e cheia de detalhes. um verdadeiro retrato do game.



Desça do tanque sempre que pintar uma escadinha esper- ta. Há itens à sua espera



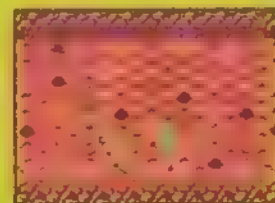
Uma vez de posse da chave, abra esta porta. Um novo mundo o aguarda...



Quando chegar ao fim da li- nha, pule com tudo para sair em outra tela



A perspectiva mudou: agora a sua visão é aérea e não lateral



Um subchefe. Acabe com este casulo para sua arma ficar mais potente



Este labirinto é broca irmão. Destrua tudo que pintar na sua frente



Agora sim, pintou o chefe. Arrase esta abelhona para ganhar a chave da saída



Ufa! Você acaba de encontrar a saída do labirinto. Pre- parado para a segunda fase?

## BLASTER MASTER 2 / Sunsoft

Aventura 8 Mega 1 jogador



## TAZ-MANIA

Invincibilidade e seleção de fa- ses - conecte os dois controles ao seu console. Com o videogame ainda desligado, segure os bo- tões A, B, C e Start no joystick 1 e A, B e C no joystick 2, tudo junto. Ligue o Mega Drive, espe- re aparecer a tela de apresenta- ção e aperte Start no controle 1. Se tudo tiver dado certo, você ouvirá um som diferente. Então comece o game e aperte Start para pausar. Em seguida, aperte B para ficar invencível e C para escolher fases.

Evandro Sampaio, Osasco - SP

## TINY TOON

Mapa completo - descobri várias fases de bônus e fases que não haviam sido ainda mostradas pela revista. Use a senha TDQQ QWWW QKQQ QQQW WGRY e você verá o mapa completo, com todas as minhas descobertas. Fabiano P. Vasconcelos, Santos Dumont, MG

## ALIEN 3

Seleção de fases - na Tela de Apre- sentação, faça esta sequência de comandos com o joystick 2: C, ↑, →, ↓, ←, A, →, ↓. Comece o jogo e, com o Start, pause-o em qual- quer momento. Aí é só fazer a sequência C, A e B enquanto o game estiver parado. Aperte de novo o Start e você pulará para o próximo estágio.

## EX-MUTANTS

Facilidades mil - esta dica serve para você fazer seleção de estági- os, aumentar o número de vidas ou conseguir armas ilimitadas. Na tela de opções, escolha a Music 5 e o Sound FX 21. Depois disso, ilumine a palavra Exit e aperte A, B e C enquanto pressiona o Start. Você ouvirá Shannon tirando um sarro (ele dirá Too Easy, ou fácil demais), e você terá uma tela de seleção de fases onde dá também para conseguir outras facilidades. Mas fique ligado: você só pode fazer uma escolha, ok?

## PAUSE

Dê um Pause para sa- zar as armas especiais que você possui. Você começa em elas. Pegue itens no meio do caminho para po- der se divertir. Saque só:



As armas estão na coluna da esquerda. De cima para bai- mos: tiro triplo, míssil com search, tiro multidire- cionado e escudo

## FIQUE LIGADO:

OS COMANDOS

CONFORME A VISÃO DE JOGO

- PARA SAIR

DO TANQUE USE +C.PARA ENTRAR APERTE B,↓ + C



HERÓIS  
E VILÕES

RASH



TITZ



PIMPLE



ALEX



MARTY



ARDY



KOOLHAAG



KOOLHAAS



KOOLHAAS



SHADOWBOSS



DARK QUEEN

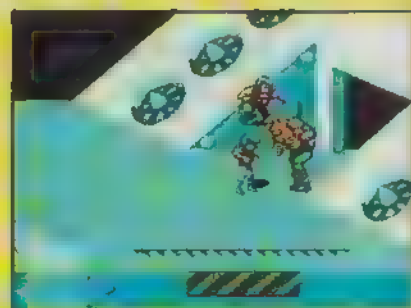
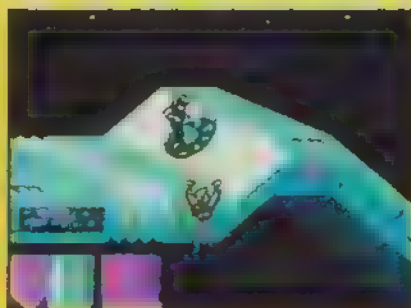
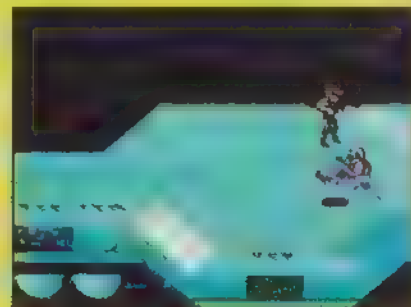
Ué! Battletoads com Double Dragon? É sério? Sim, sim, sim, é pra valer! Os habilidosos rapas Rash, Titz e Pimple se uniram aos briguentos irmãos Lee para deturar os planos maléficos dos vilões Shadow Boss e Dark Queen. Que bagunça, hein? Mas tudo bem, o jogo é animadíssimo bom, cheio de golpes bem sucedidos e situações que mesclam os universos dos dois games que originaram este lançamento da softhouse Tradewest. As gráficas estão acima da média NES, a jogabilidade empolga e tudo isso muito divertido. Se a mode pogar, Battletoads/Double Dragon precisa sair para SNES e Mega Drive. Sucesso garantido!



## SETE FASES ALUCINANTES

## FASE 1 - NAVE COLOSSUS

VOCÊ COMEÇA FORA DA NAVE E TEM DE DAR O MAIOR TRAMPO PARA ENTRAR



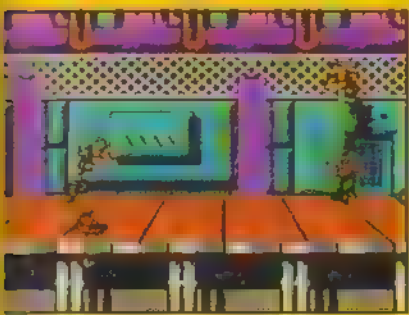


BATTLETOADS / DOUBLE  
 DRAGON / Tradewest

Ação	2 Mega	1 ou jogadores
GRÁFICO	SOM	DESAFIO
		DIVERSÃO

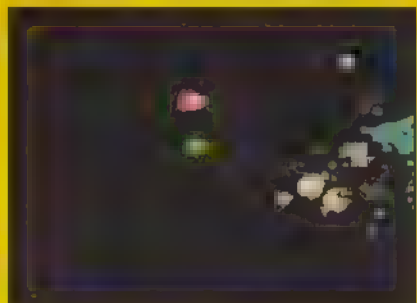
# FASE 3 - DENTRO DA NAVE COLOSSUS

É CONSEGUIU ENTRAR MAS AGORA TEM DE FAZER A MAIOR LIMPA NA NAVE



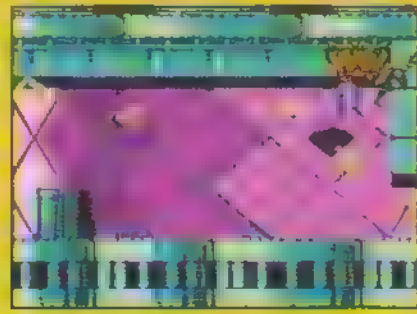
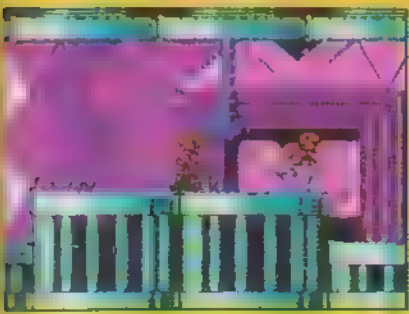
# FASE 4 DETONANDO A COLOSSUS

AGORA VOCÊ COMANDA UMA PEQUENA ESPAÇONAVE E ESTÁ FORA DA COLOSSUS



# FASE 3 NA BASE

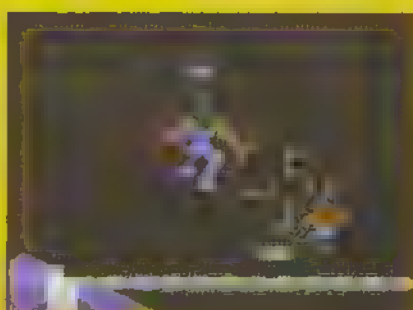
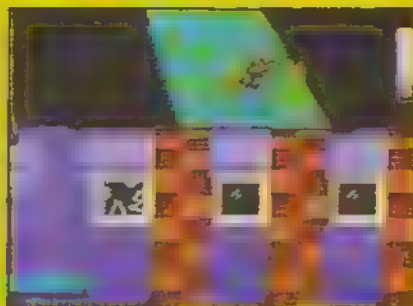
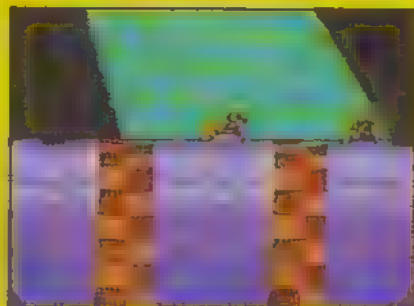
AGORA VOCE ESTA NO QUARTEL-GENERAL PRINCIPAL, QUE TEM CORREDORES POR TODO O LADO REPLETO COM AS DESCARGAS ELÉTRICAS



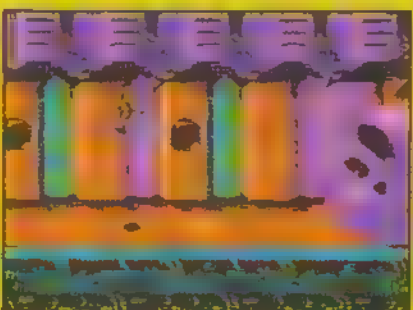
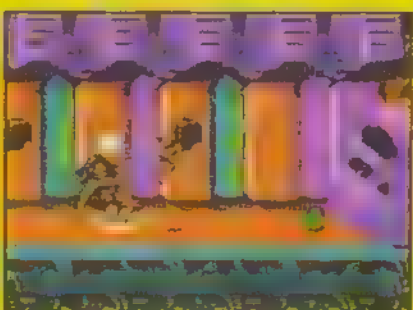
CONTINUAÇÃO ➤



## FASE 5 - SOBRE A NAVE DE FUGA



## FASES 6 E 7 - OS QUERÓIS



## COMANDOS

A	pular/acelerar nave
B	dar soco/dar chute em jet ski ou pendurado nave dá tiro
B mantido pressio- [B]	aparecer mira e soltar missil
B perto do inimigo	dar joelhada
→, → + B	dar golpe fatal/empurrar jet ski adversário
A + B	dar voadora normal
↑	se esquivar estando pendurado
→, →	correr

## ITENS

MOEDINHA	invencibilidade
3 QUADRADINHOS	recarregamento energia
"1 UP"	uma vida extra
QUERÓIS	pule nele e encontre algum item ganhe pontos

**SE VOCÊ QUER SE DAR BEM MESMO NESTE JOGO, JOGUE SOMENTE COM O DOUBLE DRAGON**

**OS CINCO CONTINUES DESTA JOGO SÃO DIVIDIDOS ENTRE OS DOIS JOGADORES**



# VOCÊ NUNCA VIU NADA IGUAL!

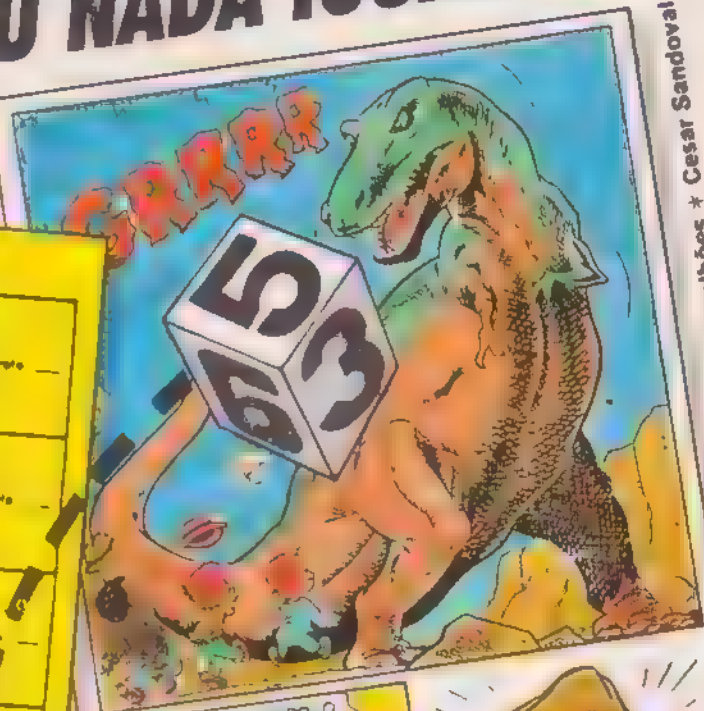
**FICHA DE PERSONAGEM**

**DIÁRIO DE CAPTIVOS**

Intimigo ATAQUE	Exemplo	Intimigo ATAQUE	Exemplo
Intimigo ATAQUE	Exemplo	Intimigo ATAQUE	Exemplo
Intimigo ATAQUE	Exemplo	Intimigo ATAQUE	Exemplo

**ESPECIAL RPG**

**EQUIPAM**



© 1993 Os Trapalhões \* Cesar Sandoval

## Pela primeira vez nos quadrinhos, o jogo onde você manda na história.

Use sua esperteza e sorte.  
No RPG, o Jogo de Interpretação de Papéis, você é o herói da aventura.  
Para jogar, só precisa da cartela e do dado, que vêm na revista.  
Conforme os números do dado, a história toma caminhos diferentes.  
Como se fossem várias aventuras numa só, com final de sucesso ou não.  
Só depende de você.  
Pegue já o seu e boas jogadas.

**52 PÁGINAS NAS BANCAS**







## Surpresas mil

O lance até parece fácil. Mas não é bem assim. Há vários detalhes que podem complicar a sua tarefa. Inimigos camuflados, plataformas em desnível e muitos outros jeitos de sua energia ir para o espaço. A solução é prestar atenção redobrada e procurar os símbolos da lanchonete mais famosa do mundo por todos os cantinhos de cada tela.

As fases se dividem em blocos de três. Ou seja: as três primeiras fases têm o mesmo visual, bem como as fases 4, 5 e 6. É assim por diante. Só o objetivo não muda. Sua cabeça deve estar ligada apenas e tão somente nos "Ms". Coma um lanchezinho para não ficar com fome e viaje neste ótimo game da Virgin que a Tec Toy está dando de presente para os mastermaniacos brasileiros. Boa diversão!!!



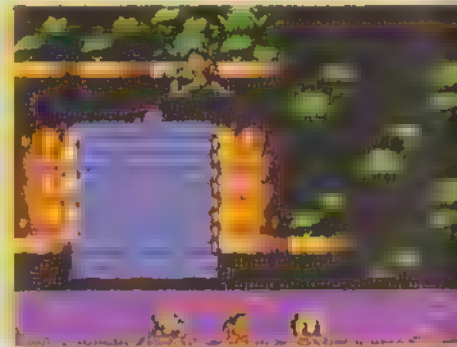
Pegue **TODOS** os "Ms" a partir da quinta fase. Eles ficam mais raros. Se você deixar uns 4 ou 5 passar batidos, dança legal!



Não fique de bobeira. Toda vez que vir um troço destes, marque a tela.



Aha! Depois de pegar os "Ms" necessários, vá atrás de Ronald McDonalds. Ele lhe dará um belo abraço de parabéns.



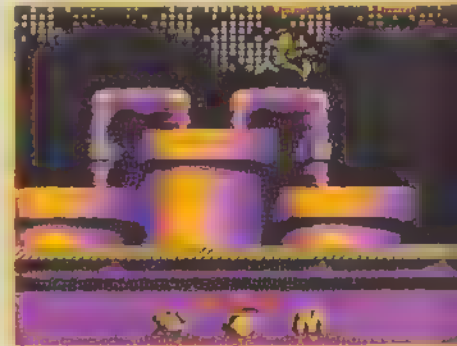
Uma vidinha esperta na quinta fase, a 2-3. Passando pulando meio de lado pela cachoeira e descolando esta vida. Nem tente cair n'água.



Vasculhe bem o alto das telas. Há surpresas escondidas em muitas fases. Dê uma de Indiana Jones!



Fase de bônus. Você precisa pegar o lixo que cai do céu e jogá-lo dentro das enormes latas.



Na sétima fase o visual muda mais uma vez. É Toki Town. Mick e Mack ficaram mais urbanos.

ITENS IMPORTANTES					
	RECARREGA SUA ENERGIA		DÁ MAIS TEMPO		RENDE UMA VIDA EXTRA

CONTROLE O NÍVEL DE ENERGIA PELA CARINHA DE MICK OU MACK. SE ELA FICAR PALIDA, CUIDADO!

COMANDOS		
1 - pulo	2 - tiro	↑ + 1 - pulo



# UGA BUGA!



MEGA DRIVE



Master System



GAME  
GEAR



**GRRRRR! Eu, Chuck Rock,  
querer matar Gary Gritter.  
Ele roubar minha mulher Ofélia.  
Se você não ajudar eu matar você  
também com minha terrível barriga.  
Quer parar de rir da minha barriga!**

**Buga uga uga...**



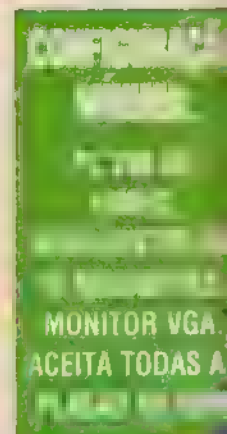
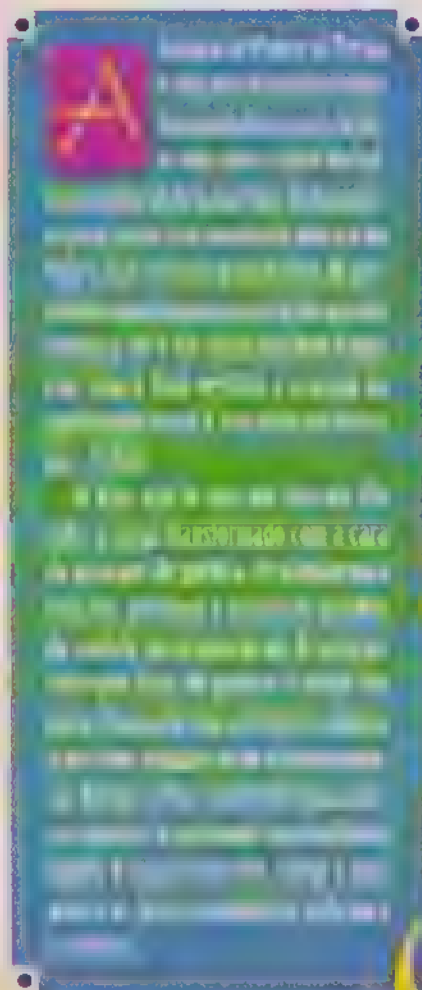
**Pouco papo, muita ação.**



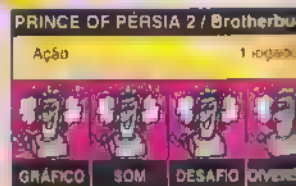
SEGA

TA TO





# Prince of Persia 2



Três anos após o lançamento da primeira versão, *Prince of Persia 2: The Shadow and The Flame* é lançado como continuação da história e mudanças que enchem os olhos. Os gráficos e os cenários estão muito mais bonitos e detalhados. Os movimentos dos personagens também: agora, você precisa de duas teclas para comandá-los. Há vozes digitalizadas e a trilha sonora é sem comentários. Enfim, o game está demais!!!



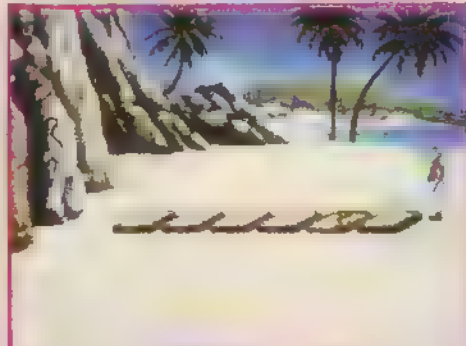
O tempo total do jogo agora é 75 minutos. As fases rolam em diversos lugares. O primeiro cenário é o interior de uma caverna, bem na praia onde o príncipe foi parar após o naufrágio. Fuçando os labirintos, você vai encontrar uma saída nada convencional para o próximo cenário. Na caverna, por exemplo, é um tapete mágico que leva o príncipe para a próxima etapa, num castelo abandonado.



No interior da caverna você vai matar saurões atômicos que não marca registrada do Prince.



Esta é uma das cenas da belíssima apresentação do game: o príncipe fugindo dos guardas do Vizir



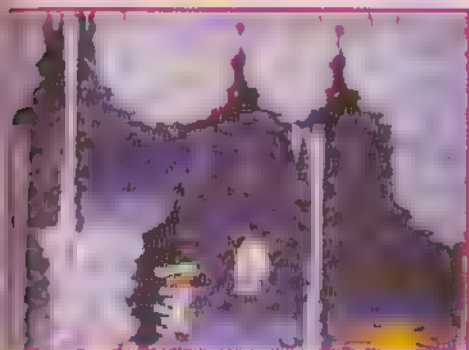
Para abrir a porta da caverna, pise em todas as pedras menores na que tem o símbolo igual ao da porta



O tapete mágico é seu passaporte para o próximo cenário. Parece coisa do Aladdin



**TEM UM ATALHO PARA O FINAL. MAS SE VOCÊ FIZER O CAMINHO MAIS DIFÍCIL, PODERÁ PEGAR MAIS POTES**



NOVAS PEDAGOGIAS E LINGUAGENS



De 7, 1945 até os anos 50 as crianças tinham medo  
de 7, 31 e 10, 14 e 14 porque não se podia facilmente  
ale pintar uma chance para espelar o cara



**LUFY & SAMY GAMES**

**FAÇA  
QUALQUER  
COMPRA E  
GANHE  
UM SUPER  
CUPOM PARA  
CONCORRER  
A UM  
SUPER NIS  
COMPLETO.**

NINETEEN	7.55
ANTHONY M. GAT	22.00
BATT. T. 100	2.00
FRANCIS M. GAT	22.00
FELIX GAT	20.00
FELIX ST. 100	2.00
M. A. M. A. A.	2.00
PRINCE	2.00
RE. CO. 100	1.00
SM. E. M. A.	2.00
ST. E. T. 100	19.00
S. U. T. 100	21.00
T. A. L. 100	20.00
T. A. T. 100	19.00
T. A. T. 100	22.00
T. A. T. 100	17.00
T. A. T. 100	2.00

SUPER NES	US\$
ALIEN X PREDATOR	31.00
BATMAN II - ET	12.00
FAMILIA ADAMS	3.00
LAMA FURY	22.50
FINAL FIGHT GUY	36.00
A. WEAPON	40.00
MANSELL	31.00
POWER ATHLETE	21.00
PRINCE OF PERSIA	21.00
SAMURAI	39.00

**COMPRA  
UMA SUPER  
CAMISETA  
DO SEU JOGO  
PREFERIDO  
E GANHE  
UM SUPER  
ADESIVO,  
OU UMA  
SUPER CAPA  
PARA O SEU  
GAME.**

ACCESSORIES	US\$
ALFA ROMEO DRIVE	7,00
ALFA ROMEO ENGINE	6,30
ALFA ROMEO BUSINESS	17,00
INTER LINE BUSINESS	25,00
INTER LINE BUSINESS TRUCK	25,00
INTER LINE ROMEO DRIVE	16,00
SELEUM DRIVE	8,00
<b>APARELHOS</b>	<b>195\$</b>
MEAL GENESIS	160,00
MEAL DRIVE	165,00
SUPER NES (BABY)	160,00
SUPER NES (COMPLETE)	195,00

APARELHOS	1985
MI A GENESIS .....	160,00
MI A DIVE .....	165,00
SUPERNESS BABY)	160,00
SUPER NES(COMPLETO).....	195,00

**COMPRE QUALQUER APARELHO E GANHE UMA SUPER CAMISETA À SUA ESCOLHA.**

## TESTE E COMPROVE!

- ULTIMOS LANÇAMENTOS
- TE NOSSA TABELA
- DE 50 TÍTULOS EM
- NOSSAS CAMSETAS

**HORÁRIO DE ATENDIMENTO**  
DAS 9 às 21hs  
DE 2a à 6a FEIRA  
AOS SÁBADOS DAS 9 às 15hs



Quem são estes caras, Rocky and Bullwinkle? Famosos nos States, o alce e o esquilo são pouco conhecidos aqui no Brasil. Mas os desenhos dos dois amigos são muito engraçados e já rolaram por aqui com o nome Alceu e Dentinho. Eles se metem em encrencas fabulosas e sempre conseguem escapar. É um dos desenhos prediletos da galera americana.

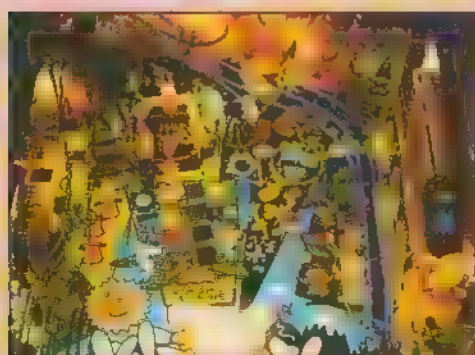
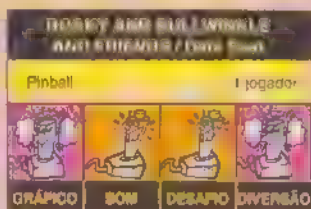
Depois de jogos para Game Boy e Nintendo, Alceu e Dentinho chegam agora ao fliperama. E entram pela porta da frente. A Playland acaba de importar mais um pinball legal, para a alegria de todos os arcademaníacos. Rocky and Bullwinkle and Friends é da mesma Data East que fez Star Wars, o arcade que debulhamos na edição passada. Confira!

### Cores em profusão

A máquina é o maior baratão. Ela traz tudo a que você tem direito: cores, luzes, rampas, multiball e até uma serraria. Isto mesmo, um daqueles lugares onde se trabalha com madeira. E ela não está lá à toa: a serraria rende muitos pontos. Basta ser craque.

Rocky and Bullwinkle and Friends tem um astral muito legal. Os flippers são macios e ajudam bastante. E, o mais legal: a máquina dá muitos pontos. É um dos pinballs mais fáceis que pintaram nos últimos anos. Pelo menos no começo. Se você se amar-

quina legais, tente este pinball. É diversão garantida.



Dê um look nesta serraria. Acerte as bandeirinhas para descolar muitos pontos. A canaleta logo acima dá muitos pontos quando está acesa.



A máquina vai dando conselhos no decorrer da partida. Mande bola na rampa para avançar bônus.



O astral deste pinball é demais. Saque só os desenhos do lado de fora. Fique atento ao visor: as animações são the best!

## MANHAS ESPERTAS

★ Logo no começo do jogo, quando você lançar a bolinha, três luzes aparecerão no vídeo da máquina. Cada uma corresponde a uma canaleta da parte superior. Escolha com o flipper da esquerda em qual a bolinha cairá. Se você acertar, legal, ganhará o prêmio.

Dá pra descolar 5 milhões, acender a rampa, ativar a canaleta e multiplicar os bumpers (aquelas bolotas cheias de luzes que mandam a bolinha pra bem longe). Teste sua mira e mude a canaleta superior com o flipper. Boa sorte!

★ Entre as rampas esquerda e direita há uma canaleta. Se você acendê-la e conseguir mandar a bolinha lá dentro, bingo. Terá a opção de escolher entre dois "prêmios". Tudo dependerá de quantos pontos você tiver. Se estiver detonando, pode escolher multiball e se deliciar com três bolinhas espertas.

Atenção! As duas opções pintarão no visor, uma do lado direito e outra do lado esquerdo. Use os respectivos flippers para fazer a sua escolha. Reflita um pouco antes de tomar uma decisão.

★ Derrube as bandeirinhas que ficam embaixo da serraria e ganhe muitos pontos. Se você derrubá-las duas vezes na mesma bolinha, surpresa: a serraria se movimentará e você ganhará milhões de pontos ao derrubar todas as bandeirinhas mais uma vez.

★ As rampas dão pontos e mais pontos. O lance é mandar na rampa esquerda e depois na direita (ou vice-versa). Elas coletam o jackpot, acionam multiball e fazem outras loucuras bacanas.

VOCÊ PODE CURTIR ESTE JOGO NAS LOJAS DA REDE PLAYLAND



# AÇÃO GAMES CLUBE

## VENDO

Phantom System com dois controles e dois cartuchos. Carlos Eduardo S. Nunes, tel.: (021) 590-1405, Rio de Janeiro, RJ.

Os cartuchos Super Volleyball e Super Soccer, do Mega Drive. Denys Bittencourt, tel.: (021) 293-1192, Rio de Janeiro, RJ.

SEES original com os cartuchos Mega Fury e Street Fighter 2. Beto ou Alexandre, tel.: (011) 256-6919, São Paulo, SP.

Mega Drive japonês com controle turbo. Marcos Roberto G. Vaz, tel.: (011) 227-9047 (após 19:00), São Paulo, SP.

Controle Arcade Power Stick. Belém de Abreu, tel.: (031) 1486, Contagem, MG.

Master System com nove cartuchos, pistola e óculos 3D. Igor Mathez, tel.: (011) 207-9061, São Paulo, SP.

Master System II com três controles, um cartucho e pistola. Juliana Gonçalves de Vasconcelos, tel.: (0532) 21-0428, Pelotas, RS.

Cartuchos usados de Mega Drive mais um adaptador para cartuchos de Master. Daniel Damien Terceiro, tel.: (011) 241-6431, São Paulo, SP.

Cartuchos usados de Master System. Roberto Gomes dos Santos, tel.: (021) 591-4738, Rio de Janeiro, RJ.

Revista Ação Games edições 01 e 11 à 20, mais edição especial E. Levi de Oliveira Costa Jr., tel.: (021) 2-5494, São Gonçalo, RJ.

Top Game VG 9000 com dois controles e um cartucho. Fábio de Menezes, tel.: (011) 788-1629, São Paulo, SP.

Os cartuchos Street of Rage 2, Indiana Jones and the Last Crusade, Batman Returns e X-Men, do Mega Drive. Alexandre Winger, tel.: (051) 599-3552, Sapiranga, RS.

Cartuchos usados de Mega Drive por bom preço. Alisson Mateus Donato, tel.: (0175) 71-1630, Santa Adélia, SP.

Master System II com dois cartuchos, dois controles, rapid fire e óculos 3D, mais um Atari com quatro cartuchos. Thiago Guimarães P. Cordeiro, tel.: (021) 22-8930, Friburgo, RJ.

Master System III com um cartucho e um controle, mais um Phantom System com cartuchos. Diego F. Baptista, tel.: (011) 290-2946, São Paulo, SP.

Nintendo japonês com dois cartuchos e adaptador. Rodrigo Di Sena, tel.: (011) 276-3009, São Paulo, SP.

Mega Boy com 20 jogos e garantia. Jamal Taha Rumi Ibrahim, tel.: (065) 321-3548, Cuiabá, MT.

Turbo Game VG 9000 com um controle e oito jogos. Felipe Gaya, tel.: (011) 940-5764, São Paulo, SP.

Turbo Game com dois controles e um cartucho. Amadeu Gonzaga, tel.: (011) 944-2025, São Paulo, SP.

Mega Drive completo. Esdras C. Silva, tel.: (011) 448-8816, São Bernardo do Campo, SP.

Cartuchos usados de Mega Drive. Sérgio Antônio Cotum Filho, tel.: (011) 426-4804, Itapevi, SP.

Atari com dois controles e 27 jogos. Alessandro Tibúrcio Oliveira, tel.: (027) 339-4900, Vila Velha, ES.

Top Game VG 9000 Turbo com controle turbo, oito cartuchos e pistola. Jacyntho Antônio Jorgino, tel.: (011) 221-9143, São Paulo, SP.

Mega Drive japonês com um cartucho por Mega Drive brasileiro o cartucho Super Monaco GP 2. Waldemar P. Oliveira Filho, tel.: (061) 244-9353, Brasília, DF.

Turbo Game VG 9000 Turbo com um controle e dois cartuchos por Super Charger com dois controles cartuchos e adaptador. Eutiques J. Saviato, tel.: (067) 241-2570, Aquidauana, MS.

Uma Bicicleta Caloi, mais um Hi Top Game Turbo com dois controles, dois cartuchos e adaptador por um Super Nintendo, pago diferença. Leonel da Silva Lopes, tel.: (067) 241-4162, Aquidauana, MS.

Super Famicom com adaptador e um cartucho por Mega Drive com dois cartuchos. Bruno Daniel Higa, tel.: (011) 415-9742, Santo André, SP.

Mega Drive japonês com cinco cartuchos por Super Nintendo com Street Fighter 2. Marinaldo Galdino Costa, tel.: (081) 773-1064, Lajedo, PE.

Cartuchos usados de Mega Drive. Nelson Ricardo L. Rocha, tel.: (011) 965-3064, São Paulo, SP.

Cartuchos usados de Nintendo. José Guilherme Marcon, tel.: (054) 226-2175, Caxias do Sul, RS.

Os cartuchos Vigilante, Shape in Columns e Poseidon, do Master System por outros de meu interesse. Valdi Balesteiro da Cruz, tel.: (071) 378-2619, Lauro de Freitas, BA.

COMPRO

Cartuchos usados para Mega Drive japonês. William Genari Dias. Estrada do Rufino, 101, Jd. dos Eucaliptos, CEP 09900-000, Diadema, SP.

Mega Drive, Master System e Nintendo usados. Allan ou Fabrício, tel.: (033) 621-2521, Nanuque, MG.

Mega usado com um controle. Sheila V. Freire, tel.: (073) 231-7914, Ilhéus, BA.

O cartucho Phantasy Star, do Master original, na caixa e com manual. Bruno Fernandes Santos, tel.: (037) 222-5442, Divinópolis, MG.

A edição 13 da revista Ação Games. Rose Maria Mylla. Rua Carlos de Carvalho, 250 apto. 61, CEP 80410-180, Curitiba, PR.

## PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.



## LOCAÇÃO E VENDA DE CARTUCHOS E APARELHOS

AS MAIORES  
NOVIDADES DO JAPÃO  
E DOS STATES SEMPRE  
EM PRIMEIRA MÃO

SUPER NES,  
SUPER FAMICOM, MEGA  
DRIVE, SEGA GENESIS  
E NINTENDO 8 BITS

PREÇOS ESPECIAIS PARA LOCADORAS

VENDAS PARA  
TODO O BRASIL VIA SEDEX



## GARANTIDO!

O MENOR PRAZO DE ENTREGA!  
FALE COM A GENTE!

RUA SANTE COLOMBARO, 202  
CEP.: 03311-010 - SÃO PAULO-SP  
TEL/FAX: (011) 942-9747





EDITORA  
AZUL

Fundador  
VICTOR CIVITA  
(1907-1990)

Diretoria  
Angelo Rossi  
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

## AÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

### REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti  
Editor: Paulo Montola  
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa  
Redator: Roberto Guimarães  
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Alton Oliveira Andrade  
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara  
Colaboradores: Arte - Jusse José Filho, Simone Zucas, Revisão - Suzete Stimpel, Ilustração - Sérgio Carreiras, Fotografia - Ivan Carneiro, Designer Gráfico - Tadeu Cerqueira Pereira, Consultores - Ângelo Ishi, Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Iolô e Wagner P. Hernandez, Texto - Ivan David Silva,

### PUBLICIDADE

Diretor: Claudio Santos  
Supervisores de Contas: Maira Gisele Magno, Nilo Galdeano Bastos, Oscar de Oliveira  
Gerente de Vendas: Alaôr Machado  
Contato: Nádia Lappas  
Supervisor de Vendas (Rio): Eduardo Barros  
Marketing Publicitário: Denise Terranova  
Coordenadores: Igor I. Assan, José Soares

### COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes  
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias  
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato  
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão  
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves  
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa  
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 40, agosto de 1993. São Paulo Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115, Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: 1ª quinzena de agosto/93. Números atrasados: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Serviço ao assinante: tel. (011) 823-9222

**ANER** Fotolito: Grafcolor, Fotoline Ltda.  
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

**NÃO PERCA  
NA PRÓXIMA  
EDIÇÃO**

DAQUI A  
DUAS  
SEMANAS  
NAS BANCAS

### CAMPEONATO NESCAU OS VENCEDORES

VOCÊ VAI CONHECER OS NOVOS FE-  
RAS BRASILEIROS DO VIDEOGAME

### SNES MORTAL KOMBAT



CONHEÇA OS GOLPES, VISUAL E MOVIMEN-  
TOS DA VERSÃO-PROTÓTIPO

### MEGA SHINNING FORCE



SAIBA COMO JOGAR A ESPERADÍSSIMA VER-  
SÃO AMERICANA DESSE RPG DE SUCESSO

### NES JURASSIC PARK

O NINTENDO 8 BITS É O PRIMEIRO CONSOLE A  
RECEBER OS NOBRES E TEMÍVEIS  
DINOSSAUROS

**AÇÃO GAMES NÃO É PRA  
QUEM OLHA, MAS PRA QUEM  
JOGA VIDEOGAMES**

# FIQUE FERA

# CHEGOU



**SÓ DICAS É UMA  
EDIÇÃO ESPECIAL DA  
REVISTA AÇÃO GAMES  
CHEIA DE TOQUES  
ESPERTOS PRA VOCÊ  
ESTRAÇALHAR.**

**DIA 16/08/93  
NAS BANCAS**

EDITORA  
AZUL



Prá debulhar os games e tornar o seu videogame o máximo, o canal é a linha **SUPER PRO**. Design super ergonômico e um modelo certo pra cada tipo de console.

### **SUPER PRO:**

Compatível com Super Nintendo\* é o modelo que além dos 6 botões de disparo independentes (A, B, X, Y, L e R) tem 6 chaves seletoras de turbo com 2 velocidades e chave de slow-motion.



**SUPER PRO 2:** Compatível com o Mega Drive\* este é o modelo mais completo e avançado do mercado. Tem 4 botões de disparo (A, B, C e A+B), 2 botões laterais de disparo que podem ser programados (em A, B ou C), 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C além da chave seletora "SPEED" que permite mais 2 velocidades de turbos; chave seletora de slow-motion e botão de pause. O botão de disparo A+B tem as velocidades programadas através das chaves seletoras independentes.



**SUPER PRO 3:** Compatível com os videogames Phantom System\*, VG 9000\* e VG 8000\*, Dynavision 2\* e 3\*, Hi Top Game\*, Top System\* e Handyvision\*. Neste modelo você escolhe sua melhor configuração de jogo, tanto nos 4 botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, como nas 4 chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, 2 botões laterais com função de direcional L e R além das chaves seletoras de programação que possibilitam o uso deste joystick nos consoles acima. É só você programar e aí jogar inclusive nos videogames dos seus amigos.



## DEBULHADOR DE GAMES



### **Chips do Brasil**

A venda nos grandes magazines e lojas especializadas.  
Vendas no Atacado tel: 264.0644







**TPC-1**

Para Dynavision 2 e 3



**TPC-2**

Para Mega Drive\* e Genesis\*



**TPC-3**

Para Phantom System\*, Hi-Top Game\* e Turbo Game\*



**TPC-4**

Para Master System\* e Atari\*



**TPC-5**

Para SNES\* e Superfamicom\*



**TPC-6**

Para Nintendo Americano (NES\*)

**A DYNACOM APRESENTA:**

# ASAS INDOMÁVEIS

Seu game está na mira dos ASAS INDOMÁVEIS DYNACOM, a mais moderna e completa linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPCs 1, 2, 3, 4, 5 e 6 são as armas ideais para você mandar tudo pelos ares: são firmes e confortáveis com seu design anatômico e têm Turbo ao alcance da mão. Além disso, vêm com mini-manche removível como nos caças americanos. Dá só uma olhadinha!

**TPC-1** tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, A + B e Slow-Motion;

**TPC-2** tem turbo automático separado para os botões A, B, e C e Slow-Motion;

**TPC-3** tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion;

**TPC-4** tem botões A, B e A + B e dois tipos de velocidade turbo: 5 tiros/seg. e 10 tiros/seg.

**TPC-5** tem botões A, B, X, Y, R e L e Turbo Total para todos os botões;

**TPC-6** tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion.

A partir de agora suas batalhas vão ser coisa de cinema.

**DYNACOM**  
A Dynacom é fera.